



TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR SINEPLEKS BRYLIAN PLAZA KENDARI  
BERKONSEP *NEW EXPERIENCE* DENGAN LANGGAM  
*NEO - GOTHIC***

**MOH. ADNAN RISKY S. LIMBA**  
NRP 3412100144

Dosen Pembimbing  
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT  
Firman Hawari, S.Sn., M.Ds

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2016

MOH. ADNAN RISKY S. LIMBA  
NRP 3412100144

DESAIN INTERIOR SINEPLEKS BRYLIAN PLAZA KENDARI  
BERKONSEP *NEW EXPERIENCE* DENGAN LANGGAM *NEO - GOTHIC*





TUGAS AKHIR RI 141501

**DESAIN INTERIOR SINEPLEKS BRYLIAN PLAZA KENDARI  
BERKONSEP *NEW EXPERIENCE* DENGAN LANGGAM  
*NEO - GOTHIC***

**MOH. ADNAN RISKY S. LIMBA**  
NRP 3412100144

Dosen Pembimbing  
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT  
Firman Hawari, S.Sn., M.Ds

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2016



MOH. ADNAN RISKY S. LIMBA  
NRP 3412100144



TUGAS AKHIR RI 141501

## INTERIOR DESIGN OF BRYLIAN PLAZA KENDARI CINEPLEX WITH THE CONCEPT OF “NEW EXPERIENCE” USING A NEO-GOTHIC STYLE

MOH. ADNAN RISKY S. LIMBA  
NRP 3412100144

Dosen Pembimbing  
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT  
Firman Hawari, S.Sn., M.Ds

INTERIOR DESIGN DEPARTMEN  
Civil Engineering and Planning Faculty  
Sepuluh Nopember Institute of Technology  
Surabaya 2016

INTERIOR DESIGN OF BRYLIAN PLAZA KENDARI CINEPLEX  
WITH THE CONCEPT OF “NEW EXPERIENCE” USING A NEO-GOTHIC STYLE





TUGAS AKHIR RI 141501

**INTERIOR DESIGN OF BRYLIAN PLAZA KENDARI CINEPLEX  
WITH THE CONCEPT OF “*NEW EXPERIENCE*” USING A  
*NEO-GOTHIC* STYLE**

**MOH. ADNAN RISKY S. LIMBA**  
NRP 3412100144

Dosen Pembimbing  
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT  
Firman Hawari, S.Sn., M.Ds

INTERIOR DESIGN DEPARTMEN  
Civil Engineering and Planning Faculty  
Sepuluh Nopember Institute of Technology  
Surabaya 2016



**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**DESAIN INTERIOR SINEPLEKS BRYLIAN PLAZA**  
**KENDARI BERKONSEP NEW EXPERIENCE DENGAN**  
**LANGGAM NEO-GOTHIC**

**TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada

Jurusan Desain Interior  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**MOH. ADNAN RISKY S. LIMBA**  
**NRP 3412100144**

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. Ir. Adi Wardoyo, MT. .... (Pembimbing I)  
NIP 19541008 198003 1003
2. Firman Hawari S.Sn, M.Ds. .... (Pembimbing II)  
NIP 19720201 199903 1001



**SURABAYA,**  
**JULI 2016**





## **DESAIN INTERIOR SINEPLEKS BRYLIAN PLAZA KENDARI BERKONSEP “*NEW EXPERIENCE*” DENGAN LANGGAM *NEO – GOTHIC***

Nama Mahasiswa : Moh. Adnan Risky S. Limba

NRP : 3412100144

Dosen Pembimbing 1 : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

Dosen Pembimbing 2 : Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.

### **ABSTRAK**

---

Laporan ini disusun sebagai persyaratan akademik yang terdapat dalam kurikulum Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS). Laporan ini berisi tentang sebuah proses merancang sebuah *Cineplex* yang berawal dari sebuah eksisting yang telah ada, yaitu di Brylian Plaza Kendari lantai 4. Proses merancang / mendesain dimulai dari menganalisa dan memilah masalah yang dihadapi dalam merancang sinepleks ini, baik dari eksisting maupun dari sinepleks lain yang ada di kota Kendari (Hollywood Square), sehingga terpilih suatu konsep “*New Experience*” dengan langgam *Neo-Gothic*.

Dengan konsep *New Experience* yang diharapkan adalah memberikan pengalaman – pengalaman baru dalam hal menikmati sinepleks di kota Kendari, dengan menggunakan langgam *Neo-Gothic* sebagai langgam desainnya yang memiliki kesamaan dengan warna *corporate identity* Brylian Plaza (merah dan hitam). Selain itu, langgam *Neo-Gothic* juga masih sangat jarang digunakan dalam desain sinepleks di Indonesia, sehingga dengan langgam *Neo-Gothic* juga diharapkan memberikan pengalaman yang baru dalam menikmati sinepleks Brylian Plaza Kendari tersebut. Pengaplikasian dari bentuk dan warna sesuai dengan warna *corporate identity* Brylian Plaza dan langgam yang digunakan dapat memberikan suasana yang berbeda dari sineplek yang ada di kota Kendari.

Dari konsep dan gagasan ide diatas kemudian digunakan sebagai konsep perencanaan desain interior sinepleks Brylian Plaza Kendari, yakni dengan judul “Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep *New Experience* dengan langgam *Neo-Gothic*”.

Hasil yang diharapkan dari penulisan laporan ini adalah semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi sebuah referensi dalam merancang sebuah sineplek.

**Kata Kunci :** *Desain Interior, Sinepleks, Neo-Gothic, Plaza, Surabaya, Kendari*

---



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



## **INTERIOR DESIGN OF BRYLIAN PLAZA KENDARI WITH THE CONCEPT OF “NEW EXPERIENCE” USING A NEO – GOTHIC STYLE**

Name of Student : Moh. Adnan Risky S. Limba  
NRP : 3412100144  
Lecture 1 : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.  
Lecture 2 : Firman Hawari, S.Sn., M.Ds.

### **ABSTRACT**

---

This report was prepared as an academic requirements contained in the curriculum of Interior Design Department in Sepuluh Nopember Institute of Technology Surabaya (ITS). This report contains about a process of designing a Cineplex which originated from an existing that exist, namely Brylian Plaza Kendari at 4<sup>th</sup> Floor. The process of designing starts from analyzing and sorting out problems encountered in designing this cineplex, both from existing as well as from other cineplex that actually exist in Kendari (Hollywood Square), so that elected a concept of “*New Experience*” with *Neo-Gothic* style, which in turn is used to design this cineplex.

With the *New Experience* concept, is hoped to give a new experience which is enjoying a Cineplex in Kendari, using a *Neo-Gothic* as it design style which have an identically colors with the *corporate identity* of Brylian Plaza (which is red and black). Moreover, Neo Gothic style rarely used when designing a cineplex in Indonesia, so that Neo-Gothic is hoped to give a new experience in enjoyed watching movies in Brylian Plaza Kendari cinpelex. The applications of shape and colors from *corporate identity*’s color of Brylian Plaza and the style of *Neo-Gothic* that used can give a different environtments of Cineplex in Kendari.

With the concepts and ideas above, it then used as a concept of interior designing of Brylian Plaza Kendari Cineplex, by title is “Interior Design of Brylian Plaza Kendari Cineplex with a concept of *New Experience* using a *Neo-Gothic* style.”

The expected outcome of this report is may be a beneficial to the reader and can become a reference in designing a cineplex.

**Keywords** : *Interior Design, Cineplex, Neo-Gothic, Plaza, Surabaya, Kendari*

---





(Halaman ini sengaja dikosongkan)



## Daftar Isi

ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. LATAR BELAKANG .....	1
1.2. DEFINISI JUDUL .....	3
1.2.1. Pengertian Desain .....	3
1.2.2. Pengertian Desain Interior .....	7
1.2.3. Pengertian Sinepleks .....	8
1.2.4. Pengertian Langgam .....	8
1.2.5. Langgam <i>Neo-Gothic</i> (Neo-Gothik) .....	8
1.3. PROBLEM / IDENTIFKASI MASALAH .....	9
1.3.1. Rumusan Masalah .....	9
1.3.2. Batasan Masalah .....	9
1.4. TUJUAN DAN MANFAAT .....	10
1.4.1. Tujuan .....	10
1.4.2. Manfaat .....	10
BAB II .....	11
TINJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1. BIOSKOP DAN SINEPLEKS .....	11
2.1.1. Pengertian Bioskop dan Sinepleks .....	11
2.1.2. Sejarah Bioskop dan Sinepleks .....	11
2.1.3. Definisi Bioskop .....	12

---



2.1.4. Klasifikasi Bioskop.....	12
2.2. <i>CINEMA XXI</i> .....	15
2.2.1. <i>Cinema XXI</i> .....	15
2.3. <i>LANGGAM NEO-GOTHIC</i> .....	16
2.3.1. Sejarah Arsitektur <i>Gothic</i> .....	16
2.3.2. Sejarah Arsitektur <i>Neo-Gothic</i> .....	17
2.3.3. Karakteristik Arsitektur <i>Neo-Gothic</i> .....	38
2.4. <i>STUDI ANTHROPOMETRI</i> .....	24
2.4.1. <i>Anthropometri Mini-Bar</i> .....	24
2.4.2. <i>Anthropometri Workstation Ticketing</i> .....	26
2.4.3. <i>Anthropometri Waiting Area</i> .....	27
2.5. <i>TEORI PENYAMPAIAN LANGGAM DESAIN</i> .....	28
2.5.1. <i>Hermeneutika</i> .....	28
2.6. <i>STUDI EKSISTING</i> .....	31
2.6.1. Lokasi dan Eksisting Objek.....	31
2.6.2. Struktur Organisasi.....	34
2.6.3. Jenis Auditorium Bioskop.....	35
2.6.4. Fasilitas Objek.....	37
2.6.5. Analisa Masalah Pada Objek.....	38
2.7. <i>STUDI PEMBANDING</i> .....	39
2.7.1. <i>Cineplex XXI Surabaya</i> .....	39
2.7.2. <i>Cine De Chef, Seoul, South Korea</i> .....	40
BAB III.....	41
METODOLOGI DESAIN.....	41
3.1. <i>METODE DESAIN</i> .....	41
3.2. <i>ALUR METODE DESAIN</i> .....	42
3.3. <i>TAHAP PENGUMPULAN DATA</i> .....	43
3.3.1. <i>Observasi Lapangan</i> .....	44
3.3.2. <i>Survey</i> .....	44
3.3.3. <i>Studi Literatur</i> .....	44
3.4. <i>TAHAP ANALISA DATA</i> .....	45
3.4.1. <i>Analisa Kuesioner</i> .....	46



3.4.2. Hasil Kuesioner .....	50
3.5. PENERAPAN LANGGAM DESAIN.....	63
BAB IV .....	65
ANALISA DAN KONSEP DESAIN.....	65
4.1. STUDI PENGGUNA & ALUR SIRKULASI.....	65
4.2. HUBUNGAN RUANG .....	66
4.2.1. Matriks Hubungan Ruang.....	66
4.2.2. <i>Bubble Diagram Net</i> .....	67
4.3. ANALISA DESAIN.....	68
4.3.1. Konsep Makro.....	68
4.3.2. Konsep Mikro .....	69
BAB V .....	77
PROSES DAN HASIL DESAIN.....	77
5.1. ALTERNATIF LAYOUT DENAH.....	77
5.1.1. Alternatif 1 Layout Denah.....	77
5.1.2. Alternatif 2 Layout Denah.....	79
5.1.3. Alternatif 3 Layout Denah.....	81
5.1.4. Weighted Method .....	83
5.2. PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 1 .....	85
5.2.1. Layout Furnitur .....	85
5.2.2. Perspektif 3D .....	86
5.2.3. Detail Furnitur & Elemen Estetis .....	88
5.3. PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 2.....	91
5.3.1. Layout Furnitur .....	91
5.3.2. Perspektif 3D .....	92
5.3.3. Detail Furnitur & Elemen Estetis .....	94
5.4. PENGEMBANGAN DESAIN RUANG TERPILIH 3.....	97
5.4.1. Layout Furnitur .....	97
5.4.2. Perspektif 3D .....	98
5.4.3. Detail Furnitur & Elemen Estetis .....	100
BAB VI.....	103
PENUTUP.....	103

---





---

6.1. KESIMPULAN.....	103
6.2. SARAN.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	107
BIOGRAFI PENULIS.....	141



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1. Karakteristik Arsitektur Neo-Gothic .....	18
Gambar 2.3.2. Karakteristik Arsitektur Neo-Gothic .....	18
Gambar 2.3.3. Rose Window .....	19
Gambar 2.3.4. Flying Buttress .....	20
Gambar 2.3.5. Denah 2D Gereja Eklesiastikal dengan langgam Gothic .....	20
Gambar 2.3.6. Bukaan pada Katedral Milano .....	21
Gambar 2.3.7. Kaca Patri .....	22
Gambar 2.3.8. Sandstone .....	22
Gambar 2.3.9. Kaca Patri .....	23
Gambar 2.4.2. Anthropometri Bar & Back-Bar .....	24
Gambar 2.4.3. Anthropometri Bar/Section .....	25
Gambar 2.4.4. Anthropometri Bar/Clearance Public Side .....	25
Gambar 2.4.5. Anthropometri Workstation Ticketing .....	26
Gambar 2.4.6. Anthropometri Waiting Area .....	27
Gambar 2.6.1. Lokasi Brylian Plaza Kendari (Google Maps) .....	31
Gambar 2.6.2. Lokasi Brylian Plaza Kendari (Google Maps) .....	32
Gambar 2.6.3. Denah Site Plan Brylian Plaza Kendari .....	33
Gambar 2.6.5. Large Studio .....	35
Gambar 2.6.6. Medium Studio .....	35
Gambar 2.6.7. Small Studio 1 .....	36
Gambar 2.6.8. Small Studio 2 .....	36
Gambar 2.6.9. Sitting Area Sinepleks Brylian Plaza Kendari .....	38
Gambar 2.7.1. Studi Pembanding – Cineplex XXI Surabaya .....	39
Gambar 2.7.2. Studi Pembanding – Cine De Chef, Soul, South Korea .....	40
Gambar 4.2.2. Bubggle Diagram Net – Sinepleks Brylian Plaza Kendari .....	67
Gambar 4.3.1. Wall Covering .....	69
Gambar 4.3.2. Backdrop Ticketing .....	70
Gambar 4.3.3. Lantai Karpet .....	71
Gambar 4.3.4. Lantai Keramik Mosaik .....	71



Gambar 4.3.5. Wallpaper Ceiling .....	72
Gambar 4.3.6. Kursi Staff – Area Tiketing .....	72
Gambar 4.3.7. Meja Tiket – Area Tiketing .....	73
Gambar 4.3.8. Bench Kayu – Area Lobby & Cafe .....	73
Gambar 4.3.9. Warna Lampu .....	74
Gambar 4.3.10. Armatuur Lampu Downlight .....	75
Gambar 4.3.11. Armatuur Lampu Dinding .....	75
Gambar 4.3.12. Signage Sinepleks Brylian Plaza Kendari .....	76
Gambar 5.1.1. Alternatif 1 Layout Denah.....	77
Gambar 5.1.2. Alternatif 1 Layout Denah (Mezanine) .....	78
Gambar 5.1.3. Alternatif 2 Layout Denah .....	79
Gambar 5.1.4. Alternatif 2 Layout Denah (Mezanine) .....	80
Gambar 5.1.5. Alternatif 3 Layout Denah .....	81
Gambar 5.1.6. Alternatif 3 Layout Denah (Mezanine) .....	82
Gambar 5.2.1. Denah Layout Furnitur – Ruang Terpilih 1 .....	85
Gambar 5.2.2. Perspektif 3D – View 1 Ruang Terpilih 1 .....	86
Gambar 5.2.3. Perspektif 3D – View 2 Ruang Terpilih 1 .....	87
Gambar 5.2.4. Detail Furnitur 1 – Ruang Terpilih 1 .....	88
Gambar 5.2.5. Detail Furnitur 2 – Ruang Terpilih 1 .....	89
Gambar 5.2.6. Detail Elemen Estetis – Ruang Terpilih 1 .....	90
Gambar 5.3.1. Denah Layout Furnitur – Ruang Terpilih 2 .....	91
Gambar 5.3.2. Perspektif 3D – View 1 Ruang Terpilih 2 .....	92
Gambar 5.3.3. Perspektif 3D – View 2 Ruang Terpilih 2 .....	93
Gambar 5.3.4. Detail Furnitur 1 – Ruang Terpilih 2 .....	94
Gambar 5.3.5. Detail Furnitur 2 – Ruang Terpilih 2 .....	95
Gambar 5.3.6. Detail Elemen Estetis – Ruang Terpilih 2 .....	96
Gambar 5.4.1. Denah Layout Furnitur – Ruang Terpilih 3 .....	97
Gambar 5.4.2. Perspektif 3D – View 1 Ruang Terpilih 3 .....	98
Gambar 5.4.3. Perspektif 3D – View 2 Ruang Terpilih 3 .....	99
Gambar 5.4.4. Detail Furnitur 1 – Ruang Terpilih 3 .....	100
Gambar 5.4.5. Detail Furnitur 2 – Ruang Terpilih 3 .....	101
Gambar 5.4.6. Detail Elemen Estetis – Ruang Terpilih 3 .....	102



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.6.4. Struktur Organisasi Proyek Brylian Plaza Extension .....	34
Bagan 3.2.1. Skema Metode Desain – Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari .....	42
Bagan 4.1.1. Studi Pengguna & Alur Sirkulasi Sinepleks Brylian Plaza Kendari .....	65
Bagan 4.3.1. Konsep Makro .....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.4.1. Tabel Anthropometir Mini-Bar .....	24
Tabel 2.4.6. Tabel Anthropometri Workstation Tiketing .....	26
Tabel 2.4.8. Tabel Anthropometri Waiting Area .....	27
Tabel 4.2.1. Matriks Hubungan Ruang .....	66
Tabel 5.1.7. Tabel Weighted Method .....	83
Tabel 5.1.8. Tabel Weighted Method Value .....	84





(Halaman ini sengaja dikosongkan)



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. LATAR BELAKANG

Di Indonesia awal Orde Baru dianggap sebagai masa yang menawarkan kemajuan perbioskopian, baik dalam jumlah produksi film nasional maupun bentuk dan sarana tempat pertunjukan. Kemajuan ini memuncak pada tahun 1990-an. Pada dasawarsa itu produksi film nasional 112 judul. Sementara sejak tahun 1987 bioskop dengan konsep sinepleks (gedung bioskop dengan lebih dari satu layar) semakin marak. Sinepleks-sinepleks ini biasanya berada di kompleks pertokoan, pusat perbelanjaan, atau mal yang selalu jadi tempat nongkrong anak-anak muda dan kiblat konsumsi terkini masyarakat perkotaan. Di sekitar sinepleks itu tersedia pasar swalayan, restoran cepat saji, pusat mainan, dan macam-macam.

Sinepleks tidak hanya menjamur di kota besar, tetapi juga menerobos kota kecamatan sebagai akibat dari kebijakan pemerintah yang memberikan masa bebas pajak dengan cara mengembalikan pajak tontonan kepada "bioskop depan". Akibatnya, pada tahun 1990 bioskop di Indonesia mencapai puncak kejayaan: 3.048 layar. Sebelumnya, pada tahun 1987, di seluruh Indonesia terdapat 2.306 layar.

Langgam Desain adalah bagian dari budaya sedangkan budaya adalah hasil karya dari manusia. langgam itu bahasa indonesia dari kata 'style', atau kata 'gaya' kadang bertabrakan arti dengan 'force', contoh 'gaya berat' dll. Sejak post *moder*, para ahli banyak memperdebatkan tentang langgam ini yang berarti hal yang terkait dengan suatu ciri, bisa berupa budaya, tokoh, peristiwa sejarah, dan lain-lain.<sup>1</sup> Dalam menerapkan sebuah langgam desain dalam sebuah karya desain, kesatuan elemen-

---

<sup>1</sup> <http://diestylands.blogspot.co.id/2012/04/langgam-arsitektur.html>



elemen desain menjadi aspek penting dalam penentuan berhasil tidaknya penerapan langgam desain tersebut.

Sinepleks dan Bioskop merupakan salah satu tempat rekreasi yang banyak dikunjungi di Indonesia. Tidak hanya di kota-kota besar saja, tetapi di kota-kota kecil pun setidaknya terdapat sebuah bioskop sebagai tempat hiburan masyarakat. Misalnya kota Kendari di Sulawesi Tenggara. Pada tahun 70-an, di kota Kendari terdapat sebuah bioskop tua yang sekarang telah menjadi bangunan bersejarah di kota tersebut. Kendari sekarang hanya terdapat 1 buah bioskop (Hollywood Cinema Kendari) dengan 2 buah studio saja. Brylian Plaza Kendari melihat adanya peluang bisnis dalam pembangunan Sinepleks di Kota kendari. Objek desain yang menjadi eksisting Tugas Akhir ini adalah Sinepleks Brylian Plaza Kendari.

Kota Kendari merupakan kota yang masih sangat membutuhkan perkembangan, maka dalam desain Sinepleks Brylian plaza menggunakan referensi Sinepleks yang ada di kota besar, yaitu Surabaya. Selain menggunakan referensi Sinepleks yang ada di kota Surabaya, konsep desain dalam Sinepleks ini juga menggunakan referensi dari bioskop unik yang ada di luar Indonesia, yaitu *Cine de Chef* dari Seoul, Korea.

Apabila dibandingkan, sineplek yang ada di Surabaya dan Hollywood Cinema kendari, kualitas akustik, kenyamanan, tata ruang dan layout serta desain interior dari Hollywood Cinema Kendari pun masih kurang dan masih perlu banyak dibenahi. Sehingga pada Brylian Plaza Kendari ingin mendesain sineplek Brylian Plaza yang dapat memberikan suasana menonton bioskop menjadi lebih baik daripada sebelumnya, seperti standar yang ada pada kota-kota besar, misalnya kota Surabaya. Oleh sebab itu, penulis melakukan sebuah riset kepada pengunjung – pengunjung bioskop yang ada di Surabaya untuk mendapatkan data - data yang dapat menunjang Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “*New Experience*” dengan langgam *Neo-Gothic*. Adapun metode riset yang dilakukan guna mendapatkan data – data yang diperlukan adalah menggunakan metode Wawancara, Kuesioner, dan Survey pada lapangan. Selain metode tersebut, untuk mendapatkan data – data yang mampu

---



menunjang Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “*New Experience*” dengan langgam *Neo-Gothic* tersebut, penulis juga mencari literatur – literatur dari buku – buku, majalah, dan internet.

## 1.2. DEFINISI JUDUL

“Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “*New Experience*” dengan langgam *Neo-Gothic*. “

Adalah perancangan sebuah sinepleks pada mall Brylian Plaza yang berada di kota Kendari, Sulawesi Tenggara dengan menggunakan konsep “*New Experience*” (pengalaman baru), yang artinya desain sinepleks tersebut diharapkan mampu memberikan sebuah pengalaman yang baru bagi masyarakat kota Kendari. Dengan langgam *Neo-Gothic* artinya dalam merancang sinepleks tersebut, langgam yang digunakan adalah langgam *Neo-Gothic*.

### 1.2.1. Pengertian Desain

Pengertian desain tidak dilepaskan dari asal kata desain yang merupakan serapan bahasa asing, desain berasal dari bahasa inggris yang berarti rancang, rancangan atau merancang. Namun makna ini dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, kewibawaan profesi seorang desainer, akhirnya kalangan insinyur menggunakan istilah rancang bangun sebagai pengganti istilah desain. Berbeda dengan hal itu kalangan keilmuan senirupa, istilah desain tetap secara konsisten dan formal dipergunakannya.

Berikut Ini Adalah Pengertian dan Definisi Desain

#### 1. Alexander C, ;

seorang peneliti desain mengatakan desain merupakan penemuan komponen fisik yang tepat dari suatu struktur fisik.

#### 2. Bruce Acher;

seorang desainer mengatakan desain adalah suatu aktivitas pemecahan masalah yang diarahkan pada “*goal*” (tujuan).

#### 3. Analogus With Humanities :





Desain adalah keterampilan, pengetahuan dan medan pengalaman manusia tercermin dalam apresiasi serta penyesuaian hidup terhadap kebutuhan spiritual .

4. J.K. Page (Inggris, 1963, 1964, 1966)

Desain adalah lompatan pemikiran dari kenyataan sekarang ke arah kemungkinan-kemungkinannya dimasa depan.

5. J.B. Reswick (Amerika Serikat, 1965)

Desain adalah kegiatan kreatifitas yang membawa pembaharuan.

6. Nurhayati (2004: 78)

Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk ukuran, warna, tekstur, bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu

7. Sjafi'I (2001: 18),

Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek social, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya.

8. Sachari, (2005: 7-8)

Desain adalah garis besar, sketsa; rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (The American Collage Dictionary). Desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat (Readers Dictionary, Oxford Progressive English).

9. Encyclopedia Britanica

Desain merupakan susunan garis atau bentuk yang menyempurnakan rencana kerja "seni" dengan memberi penekanan khusus pada aspek proporsi, struktur, gerak, dan keindahan secara terpadu; identik dengan pengertian komposisi yang berlaku pada berbagai cabang seni, meskipun secara khusus kerap dikaji sebagai "seni terapan".

10. McGraw-Hill Dictionary of Art

Desain merupakan susuna elemen rupa pada satu pekerjaan seni

11. Webster Dictionary



Desain adalah sketsa gagasan yang memuat konsep bentuk yang akan dikerjakan).

12. Encyclopedia of The Art

Desain adalah dorongan keindahan yang diwujudkan dalam suatu bentuk komposisi; rencana komposisi; sesuatu yang memiliki kekhasan; atau garis besar suatu komposisi, misalnya bentuk yang berirama, desain motif, komposisi nada, dan lain-lain.

13. Archer, 1976

Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian, dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia

14. Jones, 1970

Desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia

15. Walter Gropius (Sachari, 2005: 5)

mengemukakan pendapatnya tentang pengertian desain pada awal abad ke-20 sebagai “suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula”

16. Coirul Amin

Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak

17. Ken Hurts

Desain adalah proses iteratif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan ke belakang dan pararel

18. Dedi Nurhadiat

Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan

19. Widagdo

Desain berkaitan dengan nilai-nilai kontekstual yang menyuarakan kebudayaan

20. Dudy Wiyancoko



Desain adalah segala hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding

21. Andya Primanda

Desain adalah upaya untuk menemukan titik tengah dari segala macam masukan yang seringkali berseberangan

22. Soekarno & Lanawati Basuki

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana

23. Janner Simarmata

Desain adalah bagaimana aplikasi yang dirancang menjadi sesuai dengan kebutuhan



### 1.2.2. Pengertian Desain Interior

1. Menurut Suptandar (1995: 11)

Desain interior berarti suatu sistem atau cara pengaturan ruang dalam yang mampu memenuhi persyaratan kenyamanan, keamanan, kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual bagi penggunanya tanpa mengabaikan faktor estetika.

2. D.K. Ching (1995)

Desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang – ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan, dan kepribadian.

3. Menurut wikipedia bahasa indonesia

Pengertian interior design adalah interior design merupakan sebuah profesi di bidang kreatif dengan solusi solusi teknis yang diterapkan kedalam struktur yang dibangun, untuk mencapai lingkungan interiornya.

4. Dodsworth (2009: 8)

Desain interior bertujuan untuk membuat manusia sebagai pemakai ruang dapat beraktifitas dalam ruangan tersebut dengan efektif dan merasa nyaman pada ruangan tersebut

5. Menurut Alexanser C

Desain interior adalah komponen fisik yang tepat dai suatu struktur fisik

6. *The American Society of Interior Designers (ASID)*

Desainer interior adalah seorang yang terlatih secara profesional untuk menciptakan lingkungan interior yang fungsional dan berkualitas. Karena telah terqualifikasi melalui pendidikan, pengalaman dan ujian, seorang desainer interior dapat mengidentifikasi, meneliti dan secara kreatif memecahkan permasalahan dan mengarahkan perancangan menuju lingkungan fisik yang sehat, aman dan nyaman.



### 1.2.3. Pengertian Sinepleks

Sinepleks merupakan perkembangan dari bioskop. Keduanya memiliki fungsi yang sama, yaitu tempat memutar film. Akan tetapi yang membedakan keduanya adalah jumlah teater atau auditorium tempat pemutaran film. Bioskop umumnya hanya memiliki satu layar dalam satu bangunan tetapi sinepleks memiliki lebih dari satu teater atau auditorium dalam satu bangunan. Karena memiliki banyak pilihan dalam memilih film, maka sinema atau bioskop ini disebut sinema kompleks atau sinepleks. Sinepleks adalah Sinema Komplek yang terdapat dalam satu bangunan. Jadi Sineplek merupakan suatu komplek yang terdiri dari beberapa sinema dengan fungsi penunjang lainnya untuk mendukung fasilitas utama.

### 1.2.4. Pengertian Langgam

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), langgam adalah gaya;model;cara.

### 1.2.5. Langgam *Neo-Gothic* (Neo-Gothik)

Kebangkitan Gothik (juga disebut sebagai Gothik Viktoria, Neo-Gothik atau Gothik Jigsaw, dan ketika digunakan untuk bangunan sekolah, kolese, dan universitas disebut sebagai Gothik Collegiate) adalah sebuah gerakan arsitektur yang dimulai pada akhir 1740an di Inggris. Popularitasnya berkembang dengan cepat pada awal abad ke-19.

Arsitektur Neo-Gothik berkembang di Kerajaan Belgia pada awal abad ke 19. Perkembangan arsitektur ini disebabkan karena adanya perdagangan antar wilayah daratan Eropa pada waktu itu. Arsitektur Neo Gotik sebenarnya merupakan representasi dari gabungan gaya barok dan rokoko serta gothik yang lebih disederhanakan. Jika kebanyakan katedral di wilayah daratan Eropa memperlihatkan patung-patung santo dan santa didepan gereja. Maka berbeda dengan katedral St. Peter dan St. Paul karena elemen yang menampakkan bahwa gereja ini adalah gereja





Katolik dapat dilihat dari jendela didepan gereja yang berbentuk lingkaran. Dan dikenal sebagai rose window.

Arsitektur neo gotik muncul karena adanya protes terhadap gaya gothik yang dianggap terlalu berlebihan dalam mengekspos tiang-tiang penyangga bangunan serta ketinggian bangunan yang dianggap tidak seimbang dengan lebar bangunan (terlalu ekstrim). Oleh karena itulah gaya neo-gothik lahir untuk menjawab permasalahan-permasalahan tersebut.

### 1.3. PROBLEM / IDENTIFIKASI MASALAH

#### 1.3.1. Rumusan Masalah

- Bagaimana menciptakan *interior* ruangan yang mampu memberikan suasana dan pengalaman yang baru bagi masyarakat kota Kendari ketika mengunjungi area sinepleks ?
- Bagaimana memadukan ciri khas *Corporate Identity* (Brylian Plaza) dengan konsep perancangan yang akan digunakan ?
- Bagaimana menciptakan sebuah *interior* ruangan yang memiliki aktivitas yang berbeda, dan tidak saling mengganggu antara ruang yang satu dengan yang lainnya. (misalnya ruang teater bioskop dan area lobby / café)

#### 1.3.2. Batasan Masalah

- Output desain hanya merupakan rancangan desain dan tidak diwujudkan secara nyata.
- Konsep desain interior lebih difokuskan pada area publik karena lebih mudah memberikan suasana *Neo-Gothic* pada area publik dibandingkan di ruangan studio teater.
- Tidak mengubah struktur bangunan.



## 1.4. TUJUAN DAN MANFAAT

### 1.4.1. Tujuan

- Menghasilkan sebuah sinepleks dengan beragam kelas teater sehingga dapat memberikan lebih banyak pengalaman menonton bioskop bagi pengunjung.
- Menghasilkan sebuah sinepleks dengan area publik yang memiliki beragam aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengunjung bioskop, guna menambah pengalaman baru serta menambah aktivitas pada masa sebelum maupun sesudah mengunjungi bioskop.
- Menghasilkan sebuah sineplek yang memiliki ciri khas dari *Corporate Identity* yaitu Brylian Plaza.

### 1.4.2. Manfaat

- Memberikan referensi desain pada proyek sineplek berikutnya.
- Diharapkan mampu menjadi acuan dalam proyek sineplek berikutnya.
- Menambah wawasan dalam desain interior sineplek, baik sineplek yang telah memiliki nama besar (seperti sinepleks XXI) maupun yang belum memiliki nama besar (seperti sinepleks Brylian Plaza).



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. BIOSKOP DAN SINEPLEKS

##### 2.1.1. Pengertian Bioskop dan Sinepleks

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga, Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2001 ;

- ▶ Sinepleks : Kompleks sinema yang terdapat dalam satu bangunan.
- ▶ Bioskop : Pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film), yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara); film; gedung pertunjukan film cerita.

Sinepleks merupakan perkembangan dari bioskop. Keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu tempat pertunjukan film. Yang membedakannya adalah jumlah teater tempat pertunjukan filmnya. Bioskop umumnya hanya memiliki satu teater dalam satu bangunan, tetapi Sinepleks memiliki lebih dari satu teater dalam satu bangunan. Karena memiliki banyak pilihan teater untuk menonton film, maka bioskop kemudian disebut sinema kompleks (Sinepleks).

##### 2.1.2. Sejarah Bioskop dan Sinepleks

Bioskop pertama di Indonesia berdiri pada Desember 1900, di Jl Tanah Abang I, Jakarta Pusat, karcis kelas I harganya dua gulden (perak) dan harga karcis kelas dua setengah perak.

Bioskop zaman dulu bermula di sekitar Lapangan Gambir (kini Monas). Bangunan bioskop masa itu menyerupai bangsal dengan dinding dari gedek dan beratapkan kaleng/seng. Setelah selesai pemutaran film, bioskop itu kemudian dibawa keliling ke kota yang lain. Bioskop ini di kenal dengan nama Talbot (nama dari pengusaha bioskop tsb).



Di Jakarta pada tahun 1951 diresmikan bioskop Metropole yang berkapasitas 1.700 tempat duduk, berteknologi ventilasi peniup dan penyedot, bertingkat tiga dengan ruang dansa dan kolam renang di lantai paling atas. Pada tahun 1955 bioskop Indra di Yogyakarta mulai mengembangkan kompleks bioskopnya dengan toko dan restoran.

#### 2.1.3. Definisi Bioskop

Bioskop (Belanda: bioscoop dari bahasa Yunani *βίος*, bios (yang artinya hidup) dan *σκοπος* (yang artinya "melihat")) adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar. Gambar film diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor.

#### 2.1.4. Klasifikasi Bioskop

Klasifikasi bioskop berdasarkan lokasi, bioskop terbagi menjadi 3, yaitu :

1. *Key city*, bioskop yang berada di kota-kota besar yang memiliki potensi pasar yang handal atau kota utama
2. *Sub key city*, bioskop yang berada di kota-kota yang cukup punya potensi.
3. *Up country*, bioskop yang berada di kota kecil yang biasa juga disebut kota penunjang yang terletak di sekitar- kota menengah.

Berdasarkan lokasi tersebut film-film yang ditayangkan memiliki urutan dari *key city* ke *sub key city* dan terakhir ke *up country*.

Klasifikasi bioskop berdasarkan banyaknya layar (Edison Nianggolan, 1993), bioskop dibagi menjadi :

1. Bioskop tradisional atau konvensional

Bioskop ini hanya mempunyai layar tunggal. Film yang ditawarkan kurang bervariasi, tetapi memiliki kapasitas yang besar.

2. Bioskop Sinepleks



Bioskop ini mempunyai layar lebih dari satu, sehingga film yang ditayangkan lebih variatif. Memiliki ruang pertunjukan yang banyak dengan tempat duduk yang lebih sedikit.

Klasifikasi bioskop berdasarkan data (Pandu, 2003) meliputi:

1. Klasifikasi berdasar daya tampung

Kapasitas kecil : kapasitas 400-600 tempat duduk

Kapasitas sedang : kapasitas 600-800 tempat duduk

Kapasitas besar : kapasitas > 800 tempat duduk

2. Periode pemutaran film

Periode pemutarn film I (first round movie)

Periode pemutaran film II (second round movie)

Periode pemutaran film III ( third round movie)

3. Persyaratan ruang

Kualitas ruang

Kualitas pandang visual

Kualitas akustik/ sound system

Air Handling Unit (AHU)

4. Electrical Power

Sumber tenaga listrik berasal dari PLN

Sumber tenaga listrik berasal dari generator set



Menurut Pandu (UAJY, 2003) pula, bioskop dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Kelas A

Daya tampung  $> 800$  tempat duduk

Jenis film yang diputar : first round movie

Kualitas penghawaan ruang : AC sentral

Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

2. Kelas B

Daya tampung : 600-800 tempat duduk

Jenis film yang diputar : first/ second round movie

Kualitas penghawaan ruang : AC sentral

Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

3. Kelas C

Daya tampung : 400-600 tempat duduk

Jenis film yang diputar : second/ third round movie

Kualitas penghawaan ruang : blower dan exhouter fan

Sumber tenaga listrik : PLN dan genset



## 2.2. CINEMA XXI

### 2.2.1. Cinema XXI

*Cinema XXI* pertama kali didirikan di *Plaza Indonesia Entertainment X'nter* pada bulan Januari 2004, dengan 4 buah teater reguler dan 2 buah teater *Premiere*. Cinema XXI yang diberi nama *Studio XXI* ini merupakan satu-satunya Cinema XXI yang menggunakan sofa empuk di keseluruhan studionya, dan memiliki sertifikat *THX* untuk semua studionya. Tanggal 1 Juli 2014 adalah hari terakhir beroperasinya Cinema XXI di tempat ini.<sup>[2]</sup>

Mayoritas film-film yang diputar di Cinema XXI merupakan film-film Hollywood, baik yang terbaru, ataupun yang telah tersimpan lama. Namun beberapa XXI juga turut memutar film Indonesia, sesuai dengan lokasi dan pasar pengunjung pusat perbelanjaan yang bersangkutan.

Beberapa Cinema 21 turut direnovasi menjadi Cinema XXI, dengan penambahan karpet, perubahan desain, dan penggantian kursi studio.

Setiap tahunnya, kemunculan Cinema XXI di kota-kota besar terus meningkat, menggantikan kemunculan Cinema 21. Tidak hanya itu, beberapa Cinema XXI maupun 21 masih terus melakukan pembenahan.

Di penghujung 2008, seiring dengan perkembangan teknologi 3D dan makin maraknya film-film berbasis format tersebut, Cinema XXI turut mengaplikasikan teknologi *Dolby Digital Cinema 3D* di beberapa XXI yang memadai. Jumlah bioskop XXI yang mengadakan fasilitas ini pun masih terus bertambah, seiring dengan perkembangan film-film berformat digital dan 3D yang makin meningkat jumlahnya.

Perbedaan mencolok antara Cinema XXI dengan Cinema 21 adalah dengan disediakannya sejumlah fasilitas seperti games, cafe, lounge, hingga ruang merokok di sejumlah gerai XXI.





## 2.3. LANGGAM *NEO-GOTHIC*

### 2.3.1. Sejarah Arsitektur *Gothic*

Arsitektur *Gothic* adalah gaya arsitektur yang berkembang selama periode abad pertengahan tinggi dan akhir. Ini berkembang dari arsitektur Romawi dan digantikan oleh arsitektur Renaissance. Berasal di abad ke-12 Perancis dan abadi ke dalam abad ke-16, arsitektur *Gothic* dikenal selama periode sebagai *Opus Francigenum* ("kerja Perancis") dengan jangka *Gothic* pertama muncul selama bagian akhir dari Renaissance. Karakteristiknya adalah lengkungan yang runcing, kubah bergaris dan dinding penopang terbang. Arsitektur *Gothic* yang paling akrab sebagai arsitektur dari banyak katedral besar, biara dan gereja-gereja di Eropa. Hal ini juga arsitektur banyak istana, istana, balai kota, ruang serikat, universitas dan sampai batas kurang menonjol, rumah pribadi, seperti asrama dan kamar.

Arsitektur *Gothic* adalah arsitektur akhir periode abad pertengahan, ditandai dengan penggunaan lengkungan yang runcing. Fitur lain yang umum untuk arsitektur *Gothic* adalah kubah rusuk, penopang, termasuk penopang terbang; jendela besar yang sering dikelompokkan, atau memiliki dekorasinya; naik jendela, menara, menara dan puncak; dan fasad hiasan.

Sebagai gaya arsitektur, *Gothic* dikembangkan terutama dalam arsitektur gereja, dan prinsip-prinsip dan bentuk karakteristik yang diterapkan untuk jenis bangunan. Bangunan dari setiap jenis dibangun dalam gaya *Gothic*, dengan bukti yang tersisa dari bangunan sederhana dalam negeri, rumah elegan kota, istana megah, bangunan komersial, bangunan sipil, istana, tembok kota, jembatan, gereja desa, gereja biara, kompleks biara dan katedral besar .

Arsitektur *Gothic* tumbuh dari genre arsitektur sebelumnya, Romawi. Untuk sebagian besar, tidak ada istirahat bersih, karena ada untuk kemudian di Renaissance Florence dengan kebangkitan gaya klasik oleh Filippo Brunelleschi pada awal abad ke-15, dan



ditinggalkan tiba-tiba di Renaissance Italia dari kedua gaya dan karakteristik struktural dari *Gothic*.<sup>1</sup>

### 2.3.2. Sejarah Arsitektur *Neo-Gothic*

Arsitektur Neo-Gothik berkembang di Kerajaan Belgia pada awal abad ke 19. Perkembangan arsitektur ini disebabkan karena adanya perdagangan antar wilayah didaratan eropa pada waktu itu. Arsitektur Neo Gotik sebenarnya merupakan representasi dari gabungan gaya barok dan rokoko serta gothik yang lebih disederhanakan. Jika kebanyakan katedral diwilayah daratan Eropa memperlihatkan patung-patung santo dan santa didepan gereja. Maka berbeda dengan katedral St. Peter dan St. Paul karena elemen yang menampakkan bahwa gereja ini adalah gereja Katolik dapat dilihat dari jendela didepan gereja yang berbentuk lingkaran. Dan dikenal sebagai rose window.

Arsitektur neo gotik muncul karena adanya protes terhadap gaya gothik yang dianggap terlalu berlebihan dalam mengekspos tiang-tiang penyangga bangunan serta ketinggian bangunan yang dianggap tidak seimbang dengan lebar bangunan (terlalu ekstrim). Oleh karena itulah gaya neo-gothik lahir untuk menjawab permasalahan-permasalahan tersebut.

---

<sup>1</sup> Terjemahan dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic\\_architecture](https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic_architecture)

---



### 2.3.2. Karakteristik Arsitektur *Neo-Gothic*

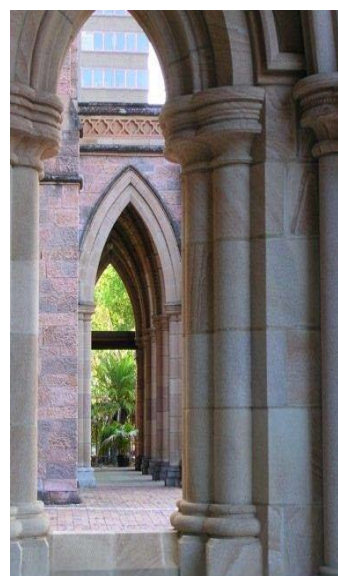
Ciri – ciri bangunan *Neo-Gothic* adalah :



Gambar 2.3.1. Karakteristik Arsitektur *Neo - Gothic*

Sumber : Google Images

1. Ketinggian langit-langit yang jauh melebihi skala manusia, terutama pada gereja-gereja dan katedral.
2. Bentuk busur yang meruncing, dikarenakan keinginan untuk menciptakan atap meruncing sebagai ciri arsitektur vernakular Eropa. Hal ini merupakan tuntutan iklim salju.
3. Pengembangan bentuk rib vaults—bentuk kubah yang menyerupai rusuk. Salah satu pembeda arsitektur *Gothic* dengan periode sebelumnya adalah sistem konstruksi kolom dan langit-langit

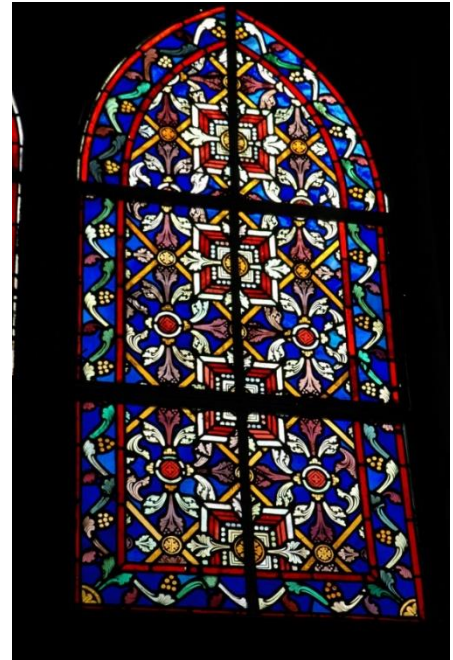


Gambar 2.3.2. Karakteristik  
Arsitektur *Neo - Gothic*



tidak terpisah. Jadi antara kolom dan rusuk penyangga atap menyatu. Sebagai pengembangan dari struktur busur silang yang banyak digunakan pada periode sebelumnya, bentuk busur rusuk dapat dikatakan terinspirasi dari bentuk ranting pohon. Pada perkembangan selanjutnya, susunan rusuk yang terjadi malah menyerupai kipas.

4. Kolomnya berkembang menjadi kolom strutural dan non strutural.
5. Adanya jendela bunga (rose window). Kalau diartikan secara arsitektural kita mungkin semua tahu bahwa itu adalah bukaan yang di maksudkan untuk pencahayaan, tetapi selain itu rose window menurut pengertian religinya, bahwa disini diartikan bahwa sebuah simbol firman tuhan yang artinya memasukkan cahaya kedalam hati jemaat sehingga bisa menerangai hati mereka yang gelap (gereja).<sup>2</sup>



Gambar 2.3.3. *Rose Window*

Sumber : Google Images

---

<sup>2</sup> <http://fdanbdanp.blogspot.co.id/2012/01/arsitektur-Gothic.html>



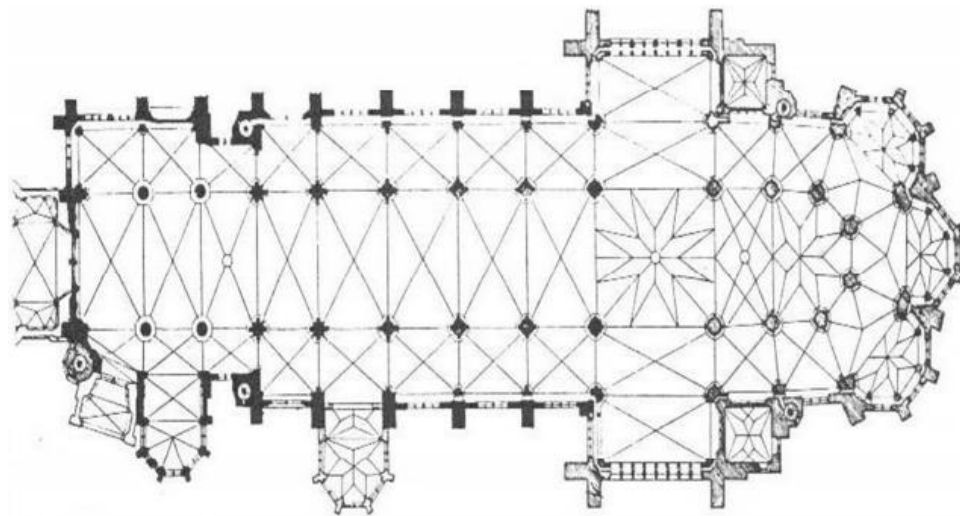


6. Struktur atap *Flying Buttress*. Ciri terpenting pada bangunan bergaya *Gothic* adalah sistem struktur atap yang berbentuk flying buttress, yaitu balok miring yang melayang dan menyalurkan beban ke atap, memperkuat bangunan sekaligus juga sebagai estetika.



Gambar 2.3.4. Flying Buttress

Sumber : PDF Sejarah Arsitektur *Gothic*



Gambar 2.3.5. Denah 2D Gereja Eklesiastikal dengan langgam  
*Gothic*

Sumber : PDF Sejarah Arsitektur *Gothic*



7. Ukuran diameter kolom besar. Ukuran kolom yang besar disebabkan karena merupakan gabungan dari kolom-kolom kecil sehingga terlihat besar yang langsung menopang rusuk-rusuk. Jajaran kolom yang tersusun dengan pola grid merupakan struktur kolom utama bangunan *Gothic*.
8. Bukaan – bukaan yang lebar. Langit - langit yang tinggi dan jendela kaca yang besar menyebabkan cahaya alami menyelimuti ruangan sehingga interior terlihat terang benderang.

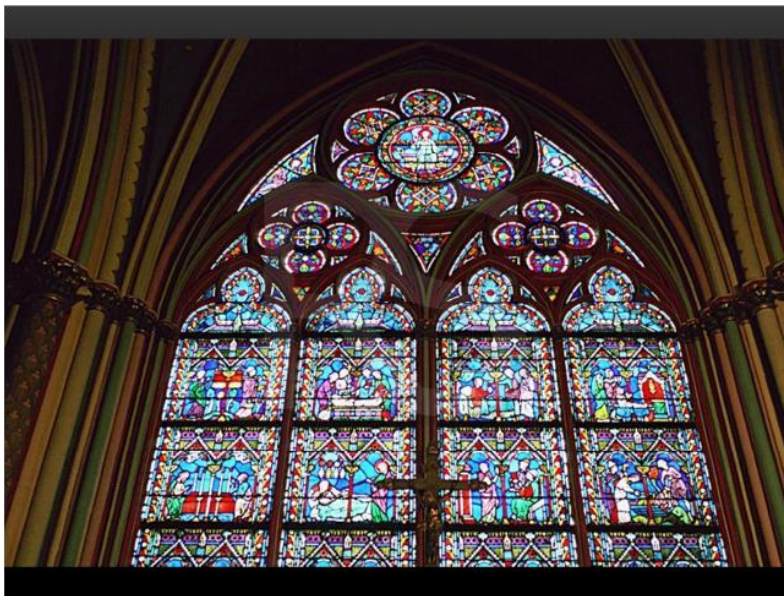


Gambar 2.3.6. Bukaan pada Katedral Milano

Sumber : PDF Sejarah Arsitektur *Gothic*



9. Kaca Patri. Lukisan dalam kaca patri umumnya menggambarkan peristiwa atau pesan-pesan simbolik.



Gambar 2.3.7. Kaca Patri

Sumber : PDF Sejarah Arsitektur *Gothic*

10. Material bangunan yang digunakan pada bangunan Cathedral St. Peter and St. Paul (Sint Petrus-en-Paulukerk) di Ostend, Belgia menggunakan Batu Sandstone atau yang biasa dikenal sebagai Batu Arenite sebagai bahan utama dari bangunan monumental ini. Batuan ini adalah batu endapan yang tersusun dari mineral dan pecahan batu berukuran sebesar bulir pasir. Batuan ini memiliki banyak warna, contohnya coklat, tan, kuning, merah, merah muda, abu-abu, putih, dan hitam.



Gambar 2.3.8. Sandstone

Sumber : PDF Sejarah Arsitektur *Gothic*

11. Semua unsur jendela didalam bangunan ini tidak didesain buka - tutup seperti jendela pada rumah tinggal biasanya. Melainkan, diberi partisi berupa kaca untuk





Gambar 2.3.9. Kaca Patri

Sumber : PDF Sejarah Arsitektur *Gothic*

menimbulkan efek dramatis. Kaca yang digunakan adalah kaca patri yang berwarna - warni. Hal ini dimaksudkan agar warna - warna tersebut dapat menyerap panas dari luar dengan baik sehingga yang diteruskan kedalam bangunan hanyalah cahayanya saja. Selain itu, kaca - kaca tersebut juga mendorong efek dramatis dari luar ke dalam gereja . Sehingga jika terkena pantulan cahaya, maka jendela - jendela tersebut akan menghasilkan efek kemegahan dan kemewahan bagi yang melihatnya.



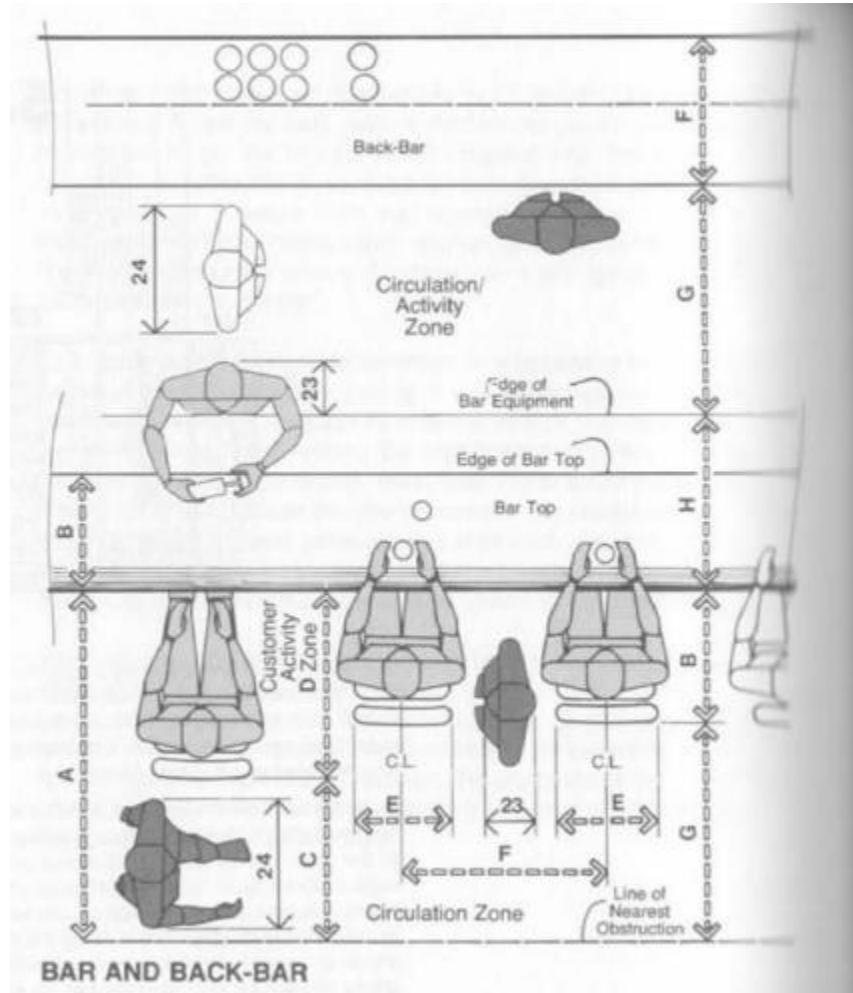
## 2.4. STUDI ANTHROPOMETRI

### 2.4.1. Anthropometri *Mini-Bar*

	in	cm
A	54	137.2
B	18-24	45.7-61.0
C	24	61.0
D	30	76.2
E	16-18	40.6-45.7
F	24-30	61.0-76.2
G	30-36	76.2-91.4
H	28-38	71.1-96.5
I	100-128	254.0-325.1
J	42-45	106.7-114.3
K	11-12	27.9-30.5
L	6-7	15.2-17.8
M	7-9	17.8-22.9
N	6-9	15.2-22.9
O	22-26	55.9-66.0
P	60-69	152.4-175.3
Q	36-42	91.4-106.7

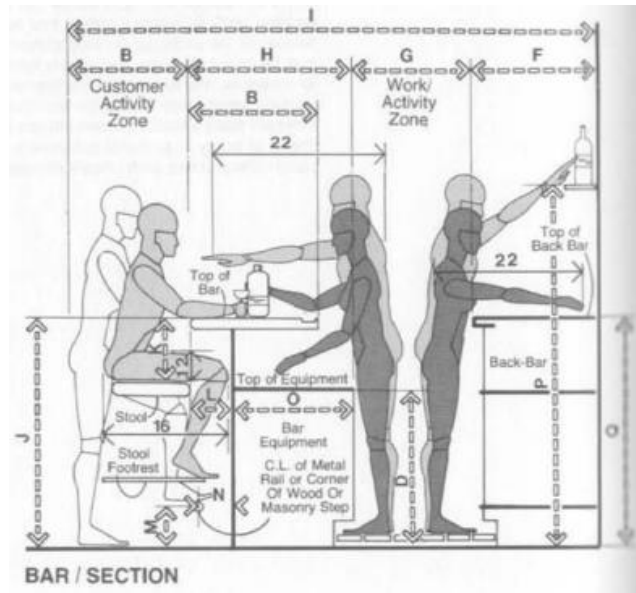
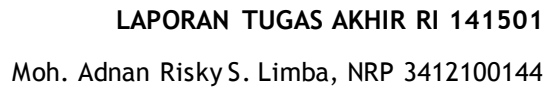
Tabel 2.4.1. Tabel Anthropometri *Mini-Bar*

Sumber : PDF Human Dimension &

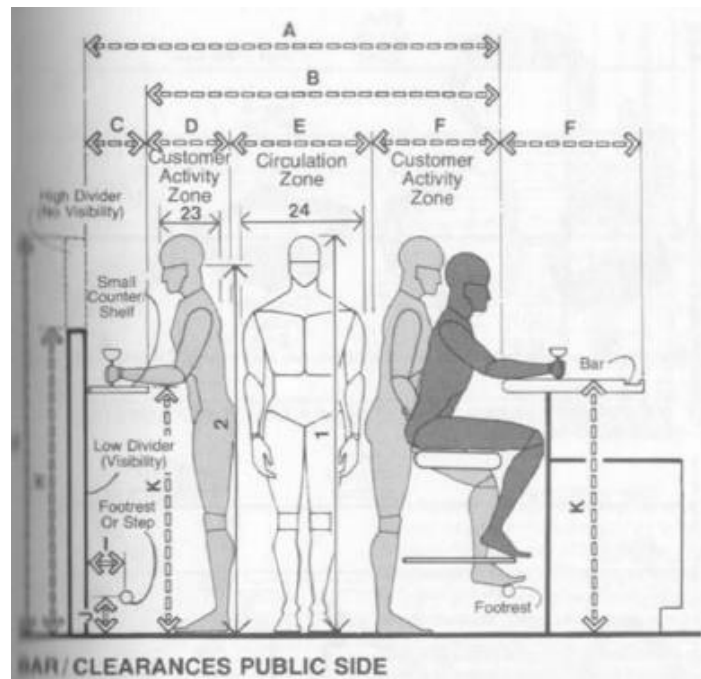


Gambar 2.4.2. Anthropometri *Bar & Back-Bar*

Sumber : PDF Human Dimension & Interior Space



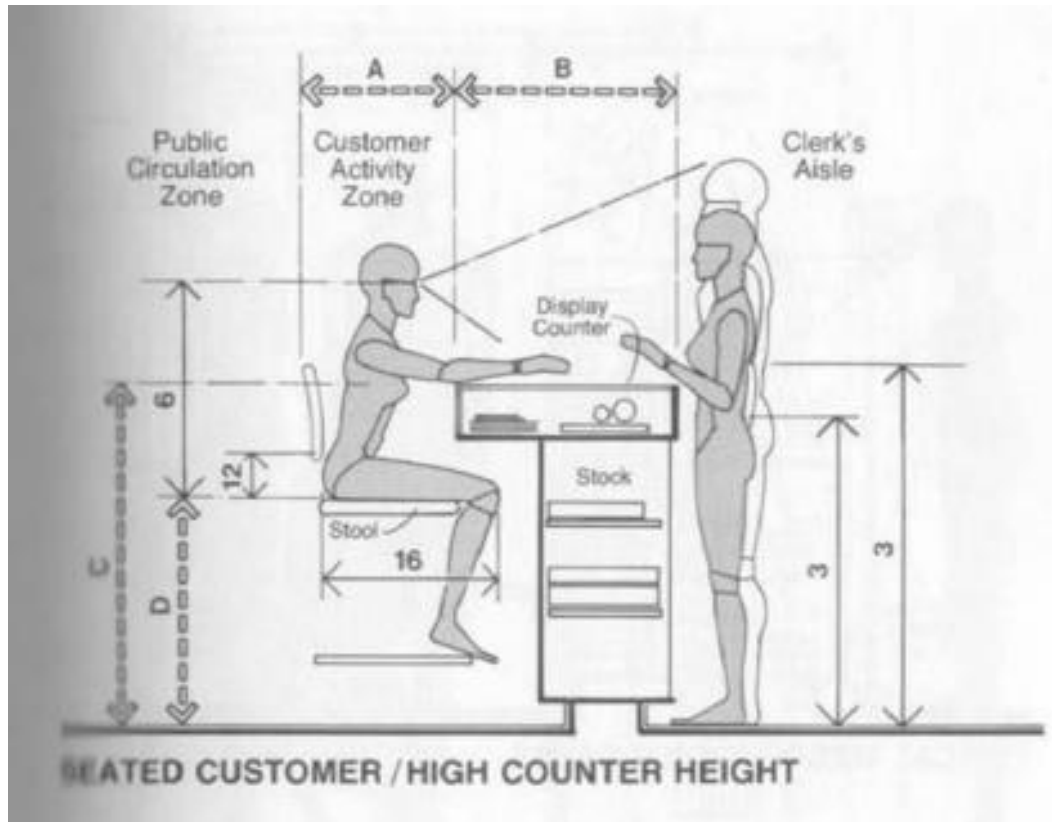
Sumber : PDF Human Dimension & Interior Space



Sumber : PDF Human Dimension & Interior Space



## 2.4.2. Anthropometri *Workstation Ticketing*



Gambar 2.4.5. Anthropometri *Workstation Ticketing*

Sumber : PDF Human Dimension & Interior Space

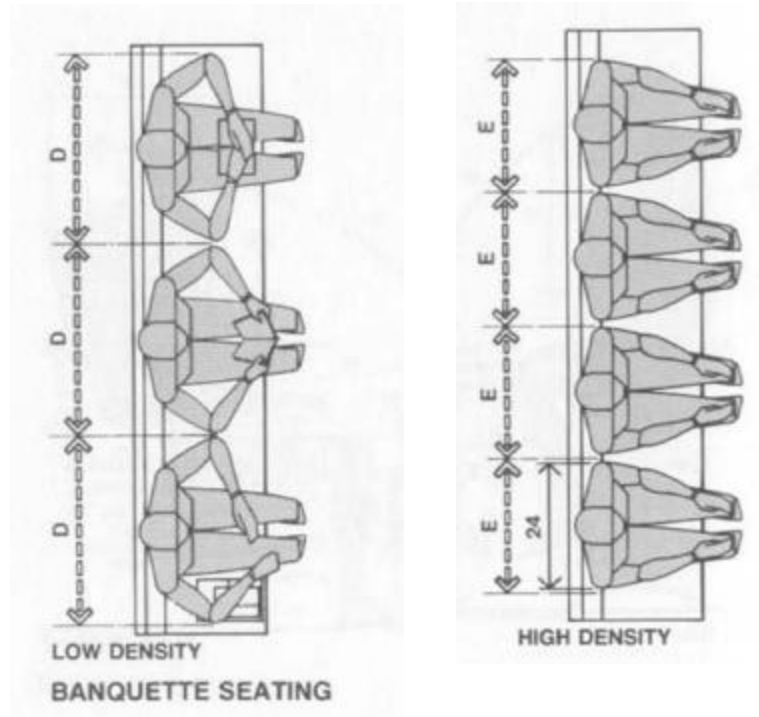
	in	cm
A	26-30	66.0-76.2
B	18-24	45.7-61.0
C	42	106.7
D	28	71.1
E	84-112	213.4-284.5
F	18	45.7
G	18-24	45.7-61.0
H	30-48	76.2-121.9
I	18-22	45.7-55.9
J	35-38	88.9-96.5
K	72	182.9

Tabel 2.4.6. Tabel anthropometri *Workstation Ticketing*

Sumber : PDF Human Dimension & Interior Space



### 2.4.3. Anthropometri *Waiting Area*



Gambar 2.4.7. Anthropometri *Waiting Area*

Sumber : PDF Human Dimension & Interior Space

	in	cm
A	18-24	45.7-61.0
B	15.5-16	39.4-40.6
C	16-17	40.6-43.2
D	30	76.2
E	24	61.0

Tabel 2.4.8. Gambar Tabel Anthropometri *Waiting Area*

Sumber : PDF Human Dimension & Interior Space



## 2.5. TEORI PENYAMPAIAN LANGGAM DESAIN

### 2.5.1. Hermeneutika

Tiga makna hermeneutis yang mendasar yaitu :

- a). Mengungkapkan sesuatu yang tadinya masih dalam pikiran melalui kata-kata sebagai medium penyampaian.
- b). Menjelaskan secara rasional sesuatu sebelum masih samar-samar sehingga maknanya dapat dimengerti.
- c). Menerjemahkan suatu bahasa yang asing ke dalam bahasa lain.

Tiga pengertian tersebut terangkum dalam pengertian "menafsirkan"– *interpreting, understanding*. Attew (1984:123) mengatakan bahwa hermeneutik adalah keahlian menginterpretasi karya sastra dan ungkapan bahasa dalam arti yang lebih luas menurut maksudnya. Palmer mendefinisikan hermeneutik sebagai proses mengubah sesuatu atau situasi ketidaktahuan menjadi mengerti, sehingga yang menjadi tugas pokok hermeneutik adalah bagaimana menafsirkan sebuah teks klasik menjadi milik kita yang hidup di jaman dan tempat yang berbeda.

Gadamer ingin mencapai kebenaran melalui dialektika. Dialektika adalah proses pemahaman dari hasil peleburan antara horizon-horizon, yakni horizon teks dengan horizon pembaca atau penafsir. Di sini menunjukkan bahwa hermeneutika adalah peristiwa dialektik atau dialektikal (dialog). Selanjutnya Gadamer menyebutkan bahwa ada empat konsep tentang manusia yang memperkaya hermeneutika atau penafsiran dan pemahaman, yaitu *bildung* atau kebudayaan, pertimbangan praktis yang baik, pertimbangan, dan *taste* atau selera.

#### 2.5.1.1 Bildung (Kebudayaan)

*Bildung* adalah konsep-konsep yang meliputi seni, sejarah, *weltanschauung* (pandangan dunia), pengalaman, ketajaman pikiran, dunia eksternal, kebatinan, ekspresi





atau ungkapan, gaya dan symbol yang semuanya itu kita mengerti saat ini sebagai istilah-istilah di dalam sejarah. Istilah-istilah tersebut termasuk dalam aturan-aturan pengetahuan tentang kehidupan dan kemanusiaan. Dan kita menyebut kata *bildung* berarti sesuatu yang lebih tinggi dan lebih mengarah pada batin, yaitu tingkah laku pikiran manusia itu sendiri yang mengalir secara harmonis dari pengetahuan dan perasaan tentang seluruh usaha moral dan intelektual ke dalam sensibilitas (kemampuan merasakan) dan karakter.

#### 2.5.1.2. Sensus Communis (Pendapat bersama)

Maksudnya adalah pandangan tentang kebaikan umum, cinta komunitas, masyarakat atau keamanan. Sensus communis adalah kebijakan dalam pergaulan social seringkali sensus communis ini diterjemahkan secara sederhana sebagai hati, kalbu atau suara hati. Sensus ini berkaitan dengan aspek moralitas.

#### 2.5.1.3. Pertimbangan

Adalah kemampuan untuk memahami hal-hal khusus sebagai contoh yang universal. Kemampuan ini akan melibatkan perasaan, konsep, prinsip dan hukum-hukum yang dapat diolah oleh manusia.

#### 2.5.1.4. Taste atau selera

Adalah kemampuan intelektual untuk membuat deferensiasi atau pembedaan. Selera tidak terbatas pada apa yang indah secara alami dan berkaitan dengan seni, tetapi meliputi seluruh moralitas dan perilaku atau tabiat.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Hermeneutika>

---





Melalui teori hermeneutika yang di gagas oleh Gadamer ini, dapat diketahui bahwa penerapan ataupun penyampaian dari sebuah langgam desain dapat dicapai melalui 4 cara yakni: *bildung* (kebudayaan), *sensus communis* (pendapat bersama), pertimbangan, dan *taste* (selera).

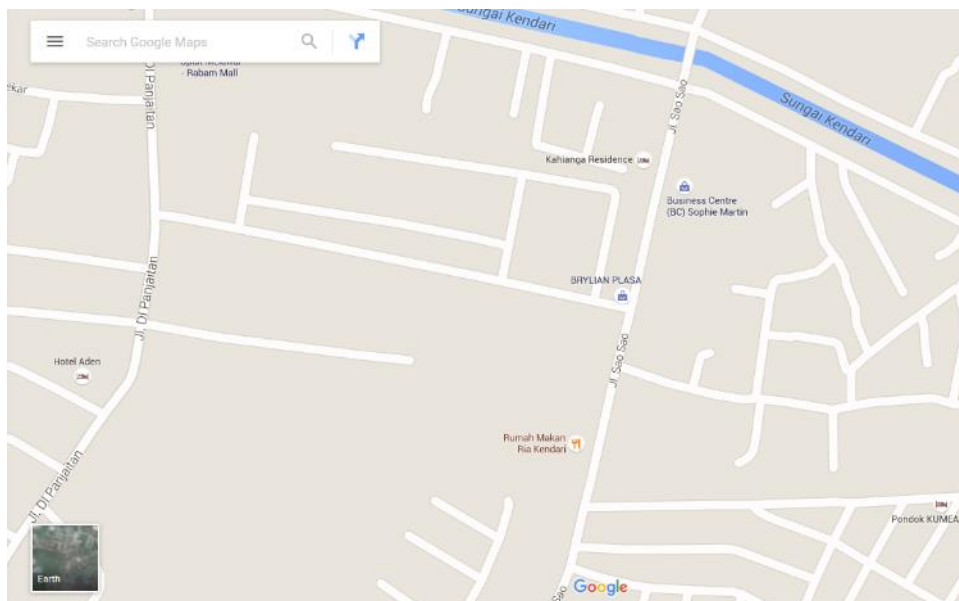


## 2.6. STUDI EKSISTING

Brylian Plaza adalah pusat perbelanjaan di Kendari. Mal ini didirikan pada tahun 2004. Mal ini terdiri dari 3 lantai dengan penyewa - penyewa yang sudah terkenal sebagai perusahaan besar baik skala nasional maupun internasional.

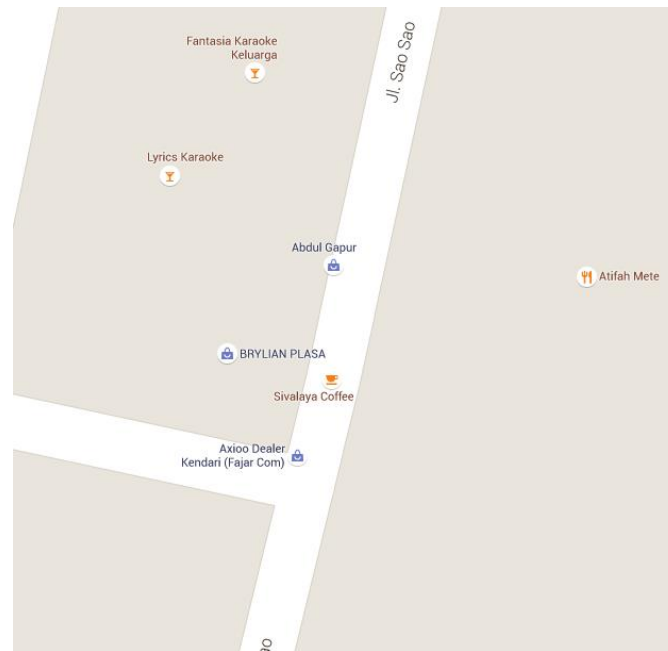
Di mal ini terdapat beberapa cabang franchise seperti Matahari Department Store, Panda Resto, Texas Chicken, Pasco, dan lainnya untuk memenuhi kebutuhan warga Kendari dan sekitarnya. Matahari Dept. Store Brylian Plaza berlokasi di Jl. Sao-sao, kota Kendari, Sulawesi Tenggara.

### 2.6.1. Lokasi dan Eksisting Objek



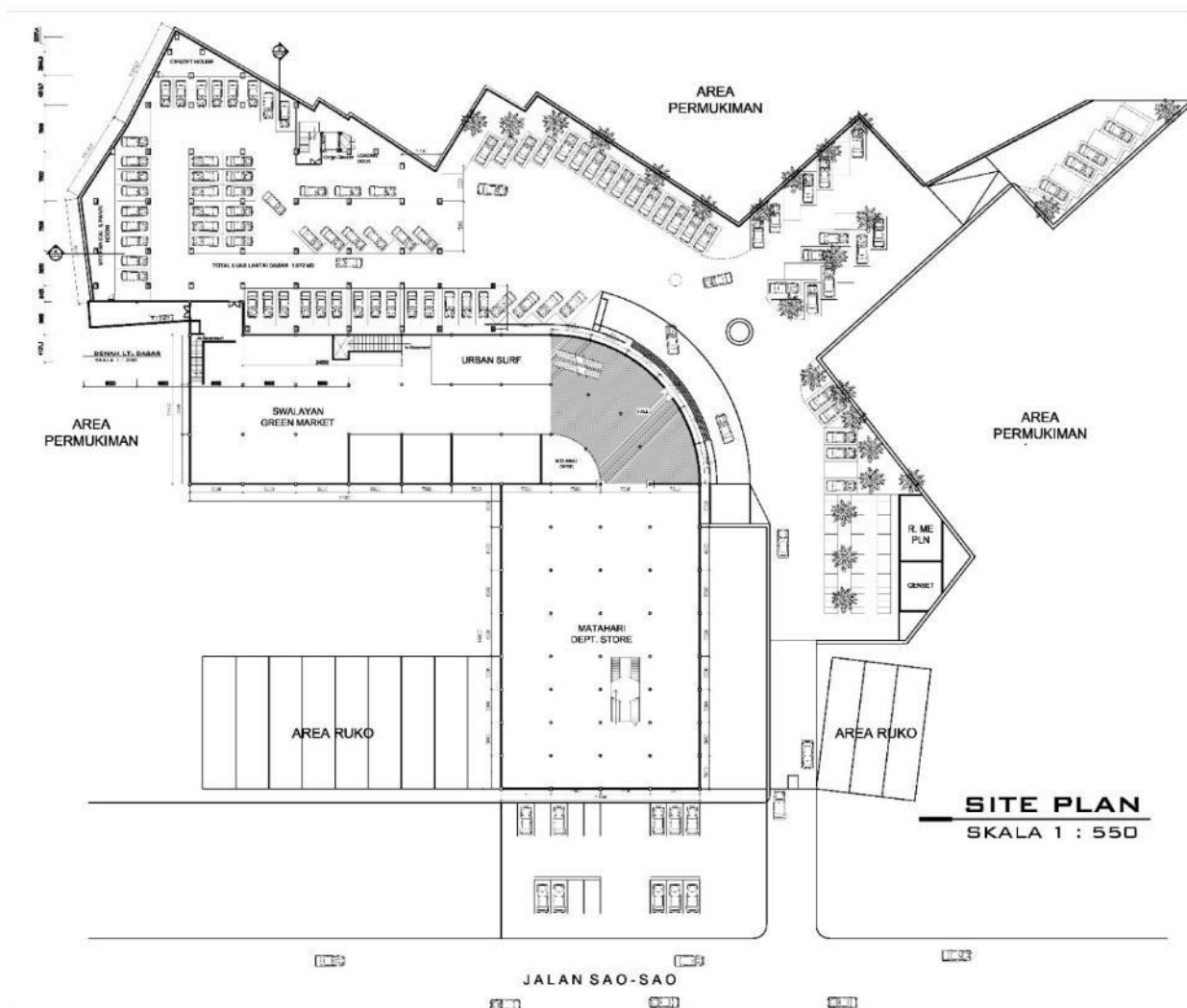
Gambar 2.6.1. Lokasi Brylian Plaza Kendari

Sumber : Google Maps



Gambar 2.6.2. Lokasi Brylian Plaza Kendari

Sumber : Google Maps



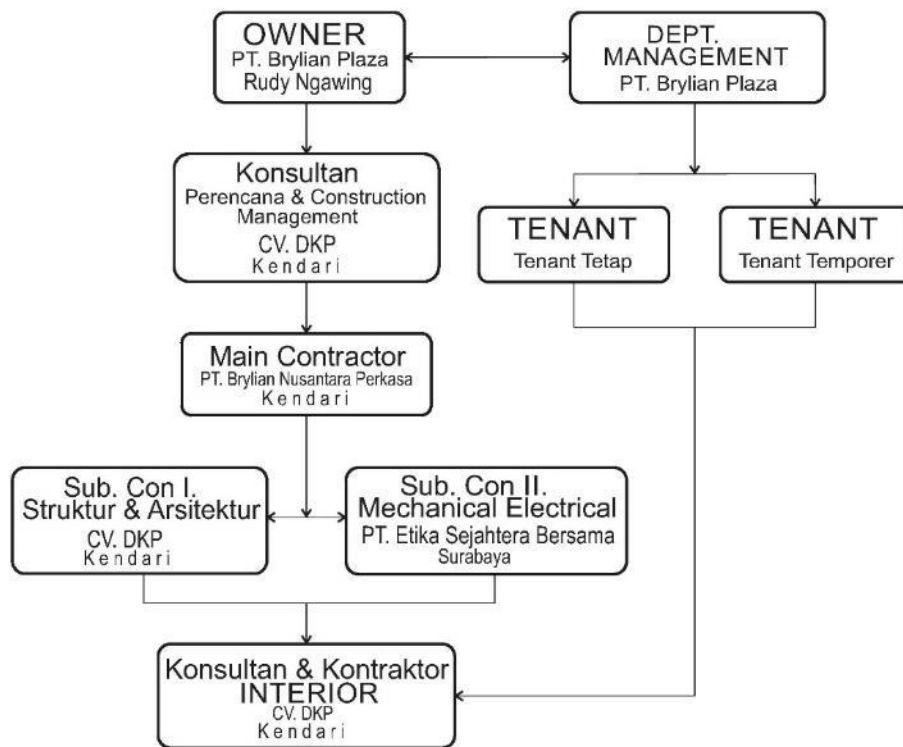
Gambar 2.6.3. Denah Site Plan Brylian Plaza Kendari

Sumber : Data pribadi penulis



## 2.6.2. Struktur Organisasi

### STRUKTUR ORGANISASI PROYEK BRYLIAN PLAZA EXTENSION



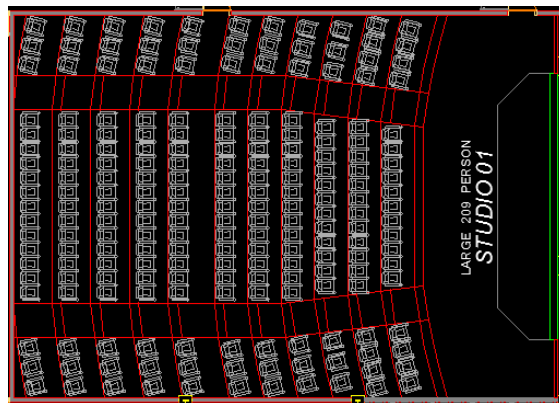
Bagan 2.6.4. Struktur Organisasi Proyek Brylian Paza Extension Kendari

Sumber : Data pribadi penulis



### 2.6.3. Jenis Auditorium Bioskop

- Large Studio :

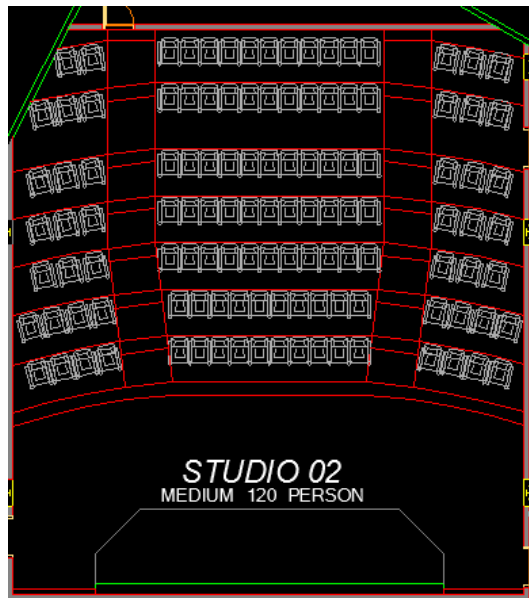


Gambar 2.6.5. Large Studio

Sumber : Data Pribadi Penulis

Large Studio (Studio 01), sebuah auditorium bioskop pada Sinepleks Brylian Plaza Kendari. Studio ini memiliki 209 kursi.

- Medium Studio :



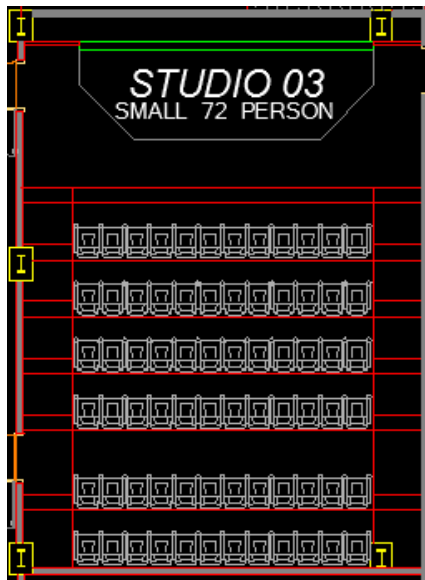
Gambar 2.6.6. Medium Studio

Sumber : Data Pribadi Penulis

Medium Studio (Studio 02), sebuah auditorium bioskop pada Sinepleks Brylian Plaza Kendari. Studio ini memiliki 120 kursi.



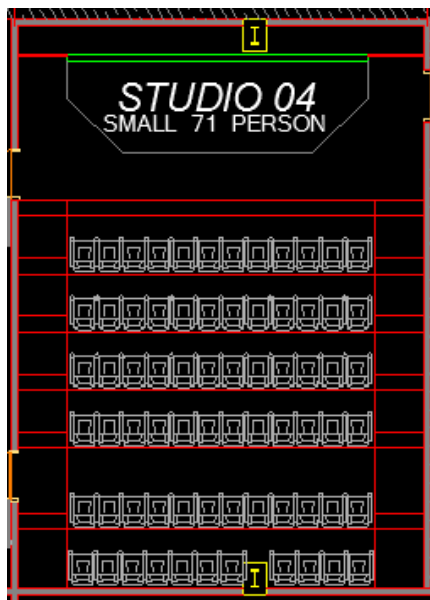
- Small Studio 1 :



Small Studio 1 (Studio 03), sebuah auditorium bioskop pada Sinepleks Brylian Plaza Kendari. Studio ini memiliki 72 kursi.

Gambar 2.6.7. Small Studio 1

Sumber : Data Pribadi Penulis



Small Studio 2 (Studio 04), sebuah auditorium bioskop pada Sinepleks Brylian Plaza Kendari. Studio ini memiliki 71 kursi.

Gambar 2.6.8. Small Studio 2

Sumber : Data Pribadi Penulis





- Small Studio 2 :

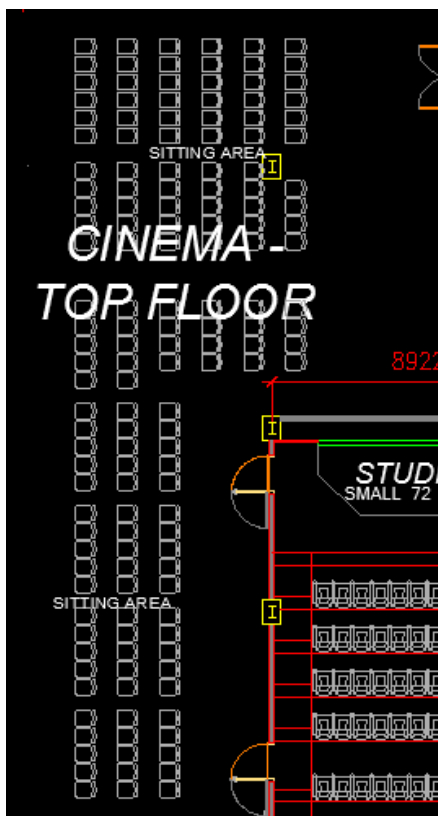
#### 2.6.4. Fasilitas Objek

- Ticket Counter
- Cargo Elevator
- Emergency Exit
- Cafeteria
- Sitting Area (Waiting Area)
- Lavatory
- Studio 01
- Studio 02
- Studio 03
- Studio 04



## 2.6.5. Analisa Masalah Pada Objek

### 1. Sitting Area



Pada Sinepleks Brylian Plaza Kendari terdapat sebuah Sitting Area (Waiting Area). Sitting area tersebut memiliki *ottoman* yang sangat banyak dan sangat berdekatan antara satu dan lainnya. Dengan jumlah *ottoman* yang sangat banyak tersebut, ruangan menjadi terasa sempit. Berdasarkan aktivitas yang dapat dilakukan pada Sinepleks Brylian Plaza sangat terbatas (menonton film), maka pengunjung yang telah membeli tiket tepat pada waktunya kemungkinan akan melewati sitting area dan langsung menuju pada ruang studio tempat mereka akan menonton film.

Gambar 2.6.9. Sitting Area Sinepleks Brylian Plaza

Sumber : Data Pribadi Penulis



## 2.7. STUDI PEMBANDING

### 2.7.1. Cineplex XXI Surabaya



Gambar 2.7.1. Studi Pemodelan – Cineplex XXI Surabaya

Sumber : Data Pribadi Penulis



### 2.7.2. *Cine De Chef, Seoul, South Korea*

#### CINE DE CHEF, SEOUL, SOUTH KOREA



Pada dinding auditorium dihiasi dengan gorden – gorden yang disusun rapi. Selain berfungsi sebagai elemen estetis ruangan, kain dari gorden juga mampu menjadi tambahan material akustik ruang.

Kursi Auditorium menggunakan kursi sofa dengan beberapa macam variasi. Adanya *Table Lamp* yang tingkat pencahayaannya dapat diatur sesuai keinginan. *Cine de Chef* menggunakan konsep semi – home theatre yang memberikan pengalaman menonton bioskop seperti di rumah sendiri.

Gambar 2.7.2. Studi Pemandangan – *Cine De Chef, Seoul, South Korea*

Sumber : Data Pribadi Penulis



## BAB III

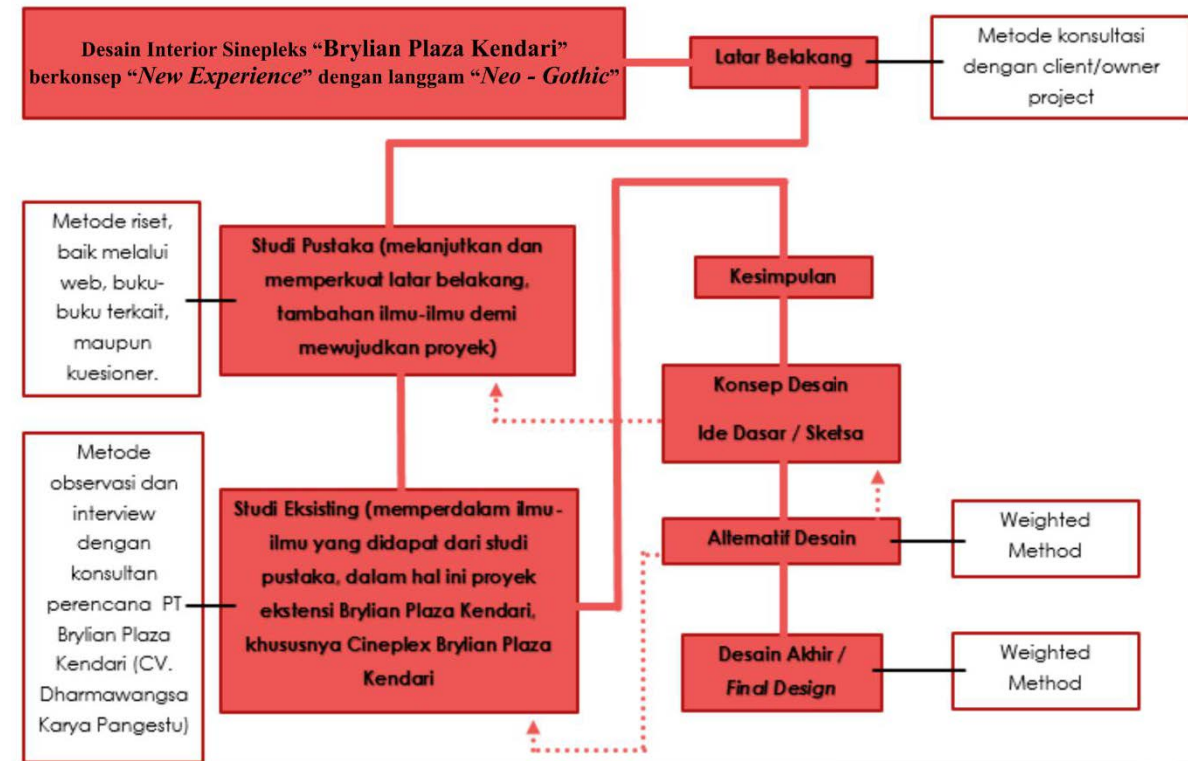
### METODOLOGI DESAIN

#### 3.1. METODE DESAIN

Sachari, 2005 (dalam jurnal dasar-dasar perencanaan interior museum, Anak Agung Ayu Wulandari, 2014) mengemukakan bahwa pendekatan penelitian dalam bidang seni rupa desain secara umum berkembang kearah tiga pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif, pendekatan kuantitatif, dan pendekatan multimetode. Dalam hal ini, penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif. Metode ini lebih bersifat deskriptif (memaparkan dan menguraikan segala bentuk data yang diperoleh) dan cenderung menggunakan analisis dengan tujuan agar lebih mendalami pemahaman mengenai permasalahan dari objek riset yang sedang dikaji.



### 3.2. ALUR METODE DESAIN



Bagan 3.2.1. Skema metode desain - Desain Interior Sinepleks Brylian Plaza

Sumber : Data pribadi penulis



### 3.3. TAHAP PENGUMPULAN DATA

Dalam tahap pengumpulan data dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan langsung di lapangan (pihak yang bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan pendokumentasian. Data ini dibutuhkan agar kita bisa mengatasi permasalahan, isu, dan kondisi lingkungan yang terjadi pada hal – hal yang sedang kita teliti.

Dalam tahap pengumpulan data primer dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu :

1. Observasi Lapangan (Langsung)

Observasi yang dilakukan dibagi menjadi 2 objek studi, yaitu :

- Observasi pada objek studi, dalam kasus ini adalah Sinepleks Brylian Plaza yang berada di Kendari.
- Pengamatan secara langsung terhadap objek pembanding yang akan dijadikan studi tentang standar bioskop. Dalam studi ini yang dipilih adalah Grand City XXI yang berada di kota Surabaya.

2. Survey (Kuesioner)

3. Studi Literatur

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan cara menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis.



### 3.3.1. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan secara langsung di tempat yang berkaitan dengan objek desain, yaitu :

#### 1. Grand City XXI

Observasi langsung di tempat ini adalah cara untuk mendapatkan standar – standar mengenai bioskop dan fasilitas apa saja yang harus terpenuhi pada tempat ini dan untuk memperoleh data mengenai :

- Company Profile

Untuk mendapatkan data awal dimana setiap desain mempunyai *brain storming* dari objek yang dipilih

- Corporate Identity

Untuk mendapatkan data berapa banyak pekerja, berapa banyak pengunjung, dan berapa banyak ruang yang sudah ada.

### 3.3.2. Survey

Survey secara langsung kepada pengguna bioskop di Surabaya untuk mengetahui fasilitas dan keinginan pengguna pada sebuah bioskop. Adapun survey yang dilakukan adalah dengan menyebarkan kuesioner guna mendapatkan data yang akan digunakan untuk menunjang proses desain.

### 3.3.3. Studi Literatur

Studi literature merupakan data sekunder yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data diperoleh dari Jurnal, buku peraturan, laporan penelitian, dan internet. Data dan informasi yang dicari adalah :

1. Tinjauan tentang Bioskop
2. Tinjauan tentang Sinepleks





3. Tinjauan tentang kebutuhan dan fasilitas bioskop
4. Tinjauan tentang *Neo-Gothic*
5. Studi mengenai elemen – elemen interior seperti : warna, ruang, pencahayaan, penghawaan, akustik, dan lain – lain.

### 3.4. TAHAP ANALISA DATA

Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah dengan cara menggunakan metode *induktif*, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literature dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode *deduktif* dan *komparatif*.

Metode *deduktif* merupakan metode mengolah dan menganalisa data – data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data – data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul perancangan.

Metode *komparatif* merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data – data yang ada. Selanjutnya membentuk data – data tersebut sesuai judul riset desain. Metode yang digunakan adalah :

#### 1. Mengumpulkan data secara keseluruhan

Mengumpulkan data berupa data langsung maupun tidak langsung dengan pemilihan jenis metode yang digunakan.

#### 2. Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan riset.

Memilah *target point* yang telah direncanakan sebelumnya agar tetap focus pada data yang dicari.

#### 3. Menentukan fasilitas yang akan menjadi objek riset.

Diperoleh dari studi literatur dan observasi lapangan, fasilitas apa saja yang akan dimasukkan pada riset.

#### 4. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul riset.



Perlunya data pembandingan untuk dijadikan tolak ukur standar bioskop yang akan dirancang sesuai dengan konsep *Neo-Gothic*.

5. Menentukan data – data yang sesuai dengan proses riset desain interior.

### 3.4.1. ANALISA KUESIONER

#### 3.4.1.1. Demografi Pengunjung

Pertanyaan kuisisioner yang berhubungan dengan demografi responden ini bertujuan untuk mengetahui identitas responden yang merupakan pengunjung dari bioskop Grandcity XXI Surabaya. Dengan mengetahui identitas pengunjung, secara tidak langsung informasi mengenai mayoritas pengunjung dan segmentasi pasar bioskop dapat diketahui pula. Daftar pertanyaan mengenai demografi responden ini antara lain:

- Umur pengunjung ?
- Jenis kelamin pengunjung ?
- Pendidikan terakhir pengunjung ?
- Status pekerjaan pengunjung ?
- Seberapa sering frekuensi anda mengunjungi bioskop ?

#### 3.4.1.2. Tingkat Kedekatan Pengunjung

Pertanyaan kuesioner yang berhubungan dengan tingkat kedekatan pengunjung ini bertujuan untuk mengetahui berapa lama durasi yang biasa dihabiskan oleh pengunjung di sekitar area bioskop. Dengan mengetahui tingkat kedekatan tersebut, secara tidak langsung informasi mengenai fasilitas yang dapat diberikan oleh pihak bioskop kepada para pengunjung. Daftar pertanyaan mengenai tingkat kedekatan pengunjung ini antara lain :

- Jumlah film yang ditonton ketika mengunjungi bioskop ?
- Bersama siapakah anda menonton film di bioskop ?
- Berapa lama waktu yang biasa dihabiskan ketika mengunjungi bioskop ?



#### 3.4.1.3. Bioskop Pilihan Pengunjung

Pertanyaan tersebut digunakan untuk mengetahui bioskop mana kah yang menjadi favorit atau pilihan dari responden. Dari jawaban responden tersebut, akan dikelompokkan, manakah bioskop yang paling banyak diminati. Dengan mengetahui bioskop di Surabaya mana yang banyak diminati, bioskop tersebut dijadikan referensi standar acuan dalam merancang sebuah bioskop dengan mengikuti standar desain pada bioskop tersebut. Adapun pertanyaannya adalah sebagai berikut :

- Bioskop mana yang sering anda kunjungi ?
  - Tunjungan Plaza XXI
  - Lenmarc XXI
  - Sutos XXI
  - Ciputra World XXI
  - Grand City XXI
  - Lenmarc the Premiere
  - Grand City the Premiere
  - East Coast XXI
  - Galaxy Mall XXI
  - Royal Plaza

#### 3.4.1.4. Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Bioskop Pilihan

Pertanyaan tersebut berdasarkan dari pertanyaan yang sebelumnya, yaitu pertanyaan bioskop yang manakah yang menjadi pilihan bagi para responden. Pertanyaan - pertanyaan tersebut digunakan untuk memperoleh data kepuasan pengunjung berdasarkan standar desain yang telah digunakan bioskop tersebut. Data tersebut digunakan untuk mengetahui bagian mana saja kah yang perlu dibenahi dan yang tidak perlu dibenahi kembali dalam merancang bioskop yang berikutnya. Adapun pertanyaan – pertanyaan mengenai skala kepuasan pengunjung tersebut adalah sebagai berikut :

- Skala kepuasan terhadap desain interior lobby / ruang tunggu bioskop tersebut.



(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)

- Skala kepuasan terhadap tata ruang / layout pada lobby / ruang tunggu bioskop tersebut.

(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)

- Skala kepuasan terhadap akses lorong menuju ruang bioskop.

(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)

- Skala kepuasan terhadap fasilitas kelas bioskop.

(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)

- Skala kepuasan terhadap biaya yang dikeluarkan.

(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)

- Skala kepuasan terhadap tingkat kenyamanan didalam ruang bioskop.

(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)

- Skala kepuasan terhadap akustik ruang.

(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)



#### 3.4.1.5. Langgam Desain *Neo-Gothic*

Pertanyaan tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai konsep desain *Gothic* yang paling disukai pengunjung bioskop ketika konsep tersebut diaplikasikan terhadap Coffee corner / snack bar. Data tersebut dapat digunakan sebagai referensi dalam mendesain Coffee Corner / Snack bar pada bioskop dengan konsep *Gothic*. Dengan data tersebut, referensi yang diperoleh adalah referensi mengenai warna, material, serta lighting yang diaplikasikan dari gambar yang paling banyak disukai oleh responden. Adapun pertanyaan yang diberikan pada kuesioner adalah sebagai berikut :



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

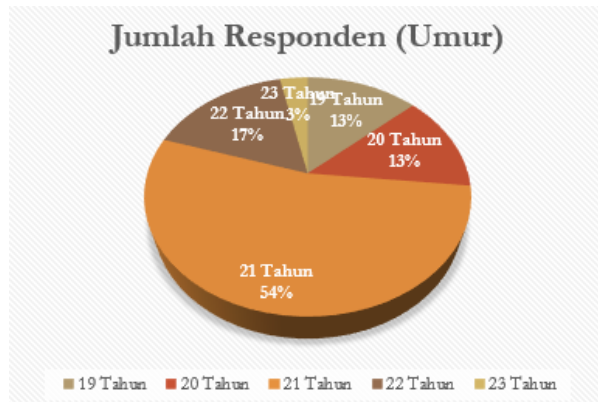
Dari 4 gambar diatas, desain manakah yang anda pilih untuk diterapkan pada Coffee Corner / Snack Bar bioskop dengan konsep *Gothic* ?



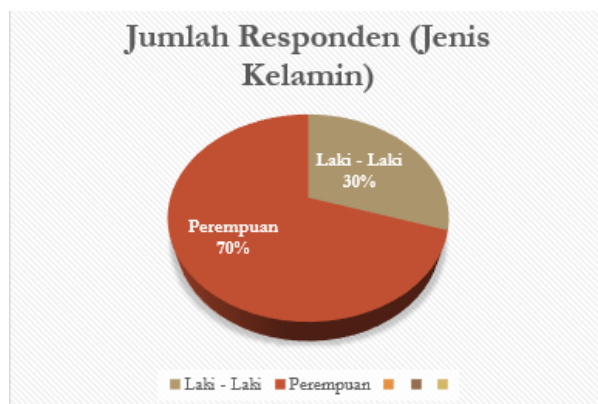
### 3.4.2. HASIL KUESIONER

#### 3.4.2.1. Demografi Pengunjung

- Umur Pengunjung ?



- Jenis Kelamin ?

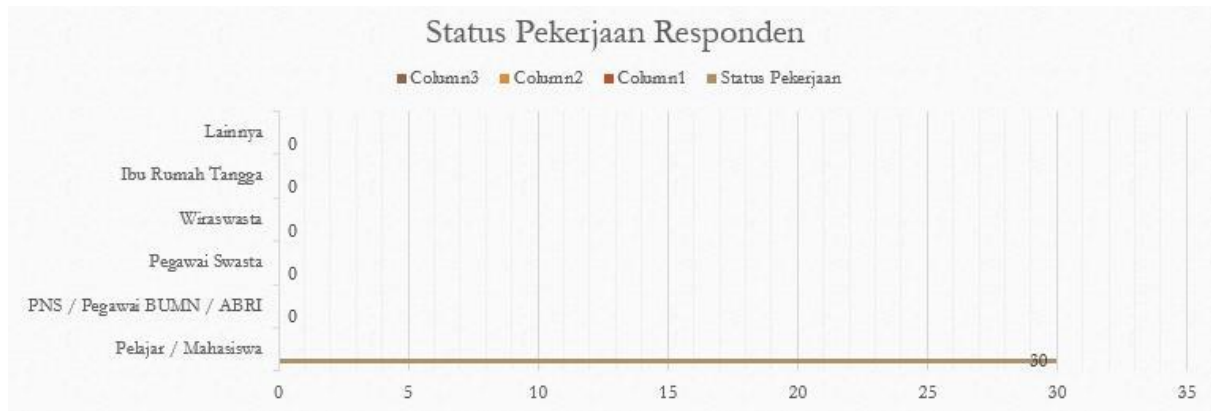


- Pendidikan Terakhir ?

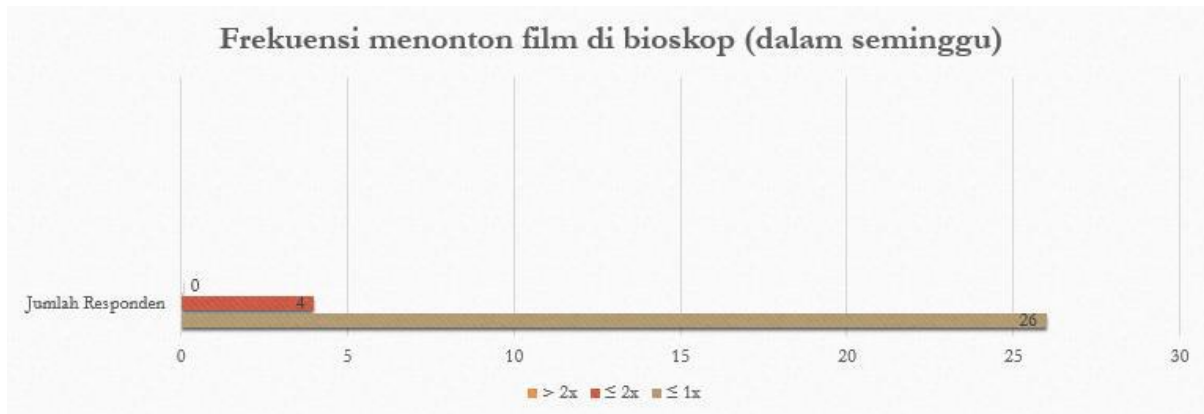




- Status Pekerjaan ?



- Frekuensi Mengunjungi Bioskop ?



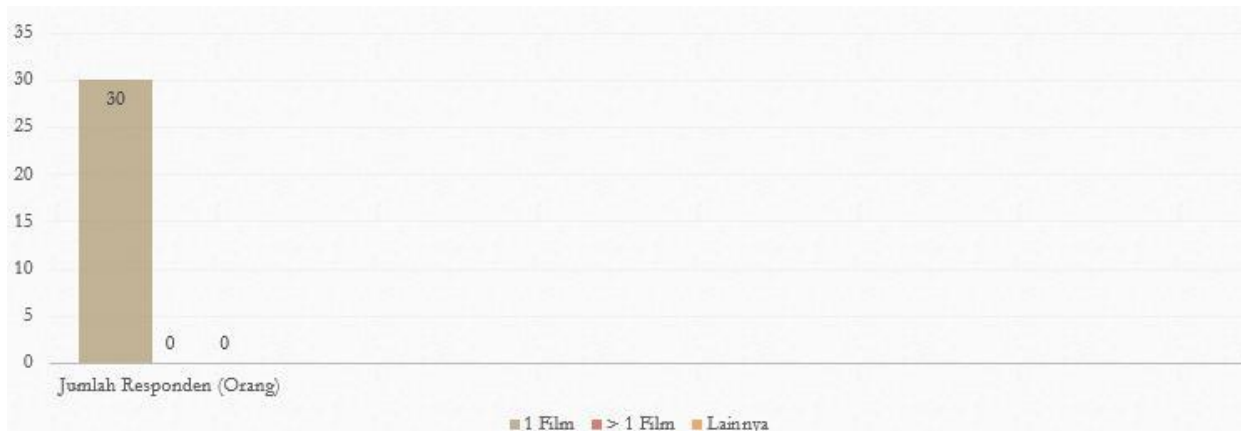
Berdasarkan data dari responden diatas, pengunjung bioskop paling sering dikunjungi oleh dewasa muda dengan rentang umur 19 – 23 tahun dengan frekuensi mengunjungi bioskop yaitu kurang dari atau sama dengan 1 kali dalam seminggu.





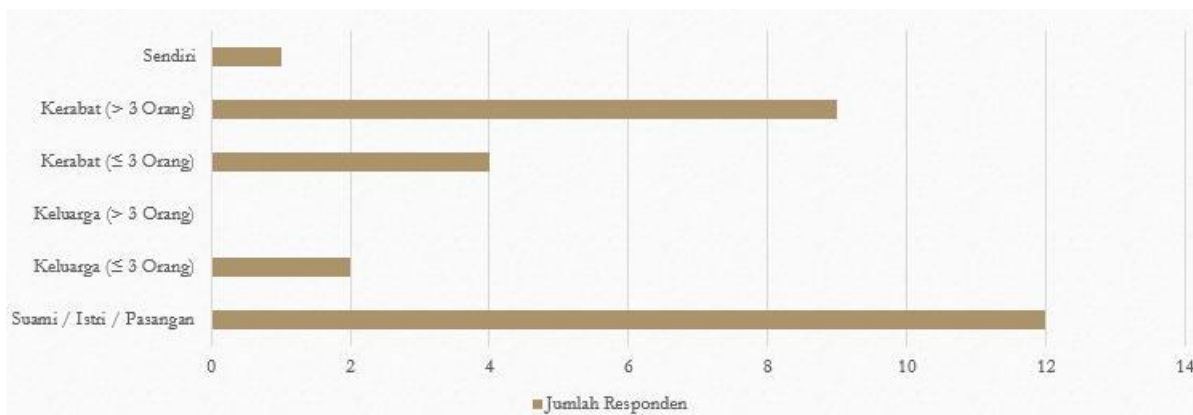
### 3.4.2.2. Tingkat Kedekatan Pengunjung

- Jumlah film yang ditonton ketika mengunjungi bioskop ?



Hasil ini menunjukkan bahwa semua pengunjung bioskop yang menjadi responden hanya menonton 1 (satu) film saja. Hal ini dapat mempengaruhi durasi pengunjung dalam mengunjungi bioskop. Dengan hasil tersebut, dapat diperkirakan durasi pengunjung menghabiskan waktunya di area bioskop adalah sekitar 2 – 3 jam, terhitung durasi menonton film yang ada di bioskop adalah sekitar 90 – 150 menit. Dengan hal tersebut, pihak bioskop dapat menyediakan fasilitas menunggu yang dapat diberikan kepada pengunjung misalnya *games arcade*, *café / snack bar*, dan lain sebagainya sehingga pengunjung dapat lebih betah menghabiskan waktu di area bioskop.

- Bersama siapakah anda menonton film di bioskop ?

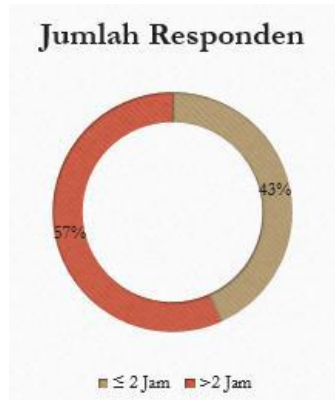


Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung yang berkunjung ke bioskop adalah dengan membawa pasangan mereka. Hasil dari pertanyaan ini dapat



mempengaruhi *layout* pada kursi ruang tunggu, *layout* pada kursi pada *café / snack bar*. Dengan hasil tersebut, desain pada kursi akan dibuat dengan kapasitas 2 – 4 orang.

- Berapa lama waktu yang biasa dihabiskan ketika mengunjungi bioskop ?

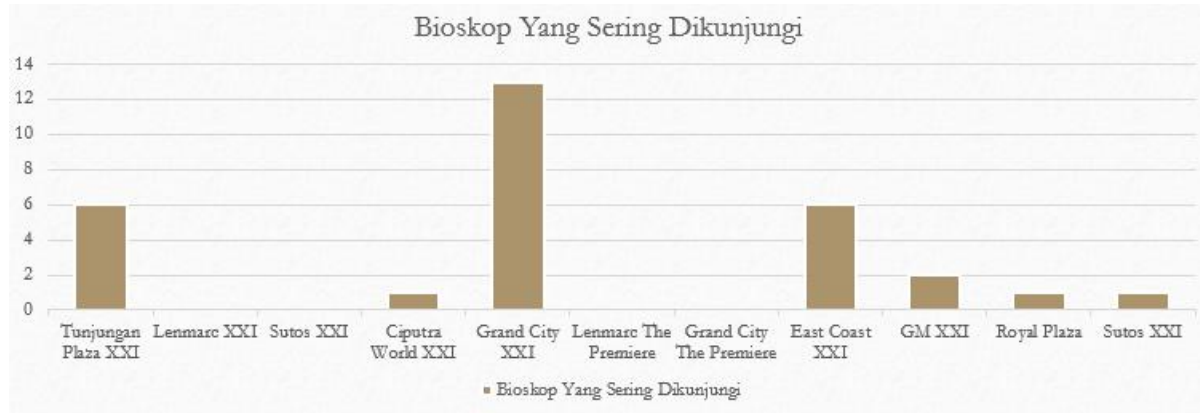


Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung yang berkunjung ke bioskop menghabiskan waktunya diatas dari 2 jam. Dengan hasil tersebut, dapat diperkirakan bahwa ada aktivitas pengunjung selain menonton film. Misalnya mengantri tiket, menunggu jadwal pemutaran film sesuai jadwal yang dipilih, dan lainnya. Dengan hal itu, dapat diberikan fasilitas yang dapat membuat pengunjung menjadi lebih betah di area bioskop. Sehingga pengunjung merasa lebih nyaman ketika menunggu jadwal pemutaran film sesuai jadwal yang mereka pilih.



### 3.4.2.3. Bioskop Favorit

- Bioskop mana yang paling sering anda kunjungi ?



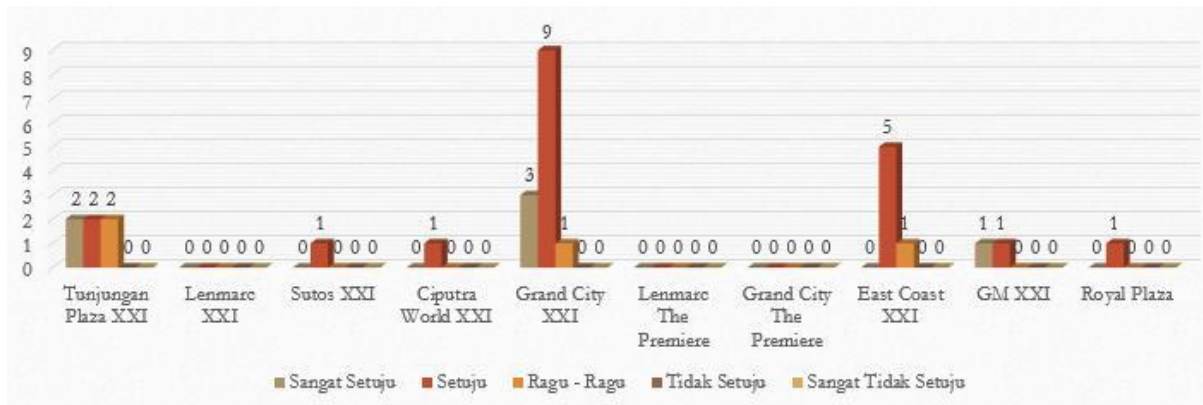
Hasil ini menunjukkan bahwa bioskop Grand City XXI Surabaya adalah bioskop yang paling banyak diminati oleh responden. Dengan demikian, bioskop Grand City XXI Surabaya dijadikan sebagai referensi standar acuan dalam mendesain bioskop Matahari Dept. Store Brylian Plaza Kendari. Dari data tersebut juga kemudian dikembangkan dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan mengenai skala kepuasan terhadap desain yang telah diberikan oleh bioskop Grand City XXI Surabaya.



#### 3.4.2.4. Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Bioskop Pilihan (Grand City XXI)

- Skala kepuasan terhadap desain interior lobby / ruang tunggu bioskop tersebut.

(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)



Dari data tersebut, skala kepuasan pengunjung terhadap interior lobby / ruang tunggu bioskop Grand City XXI memiliki nilai sebagai berikut :

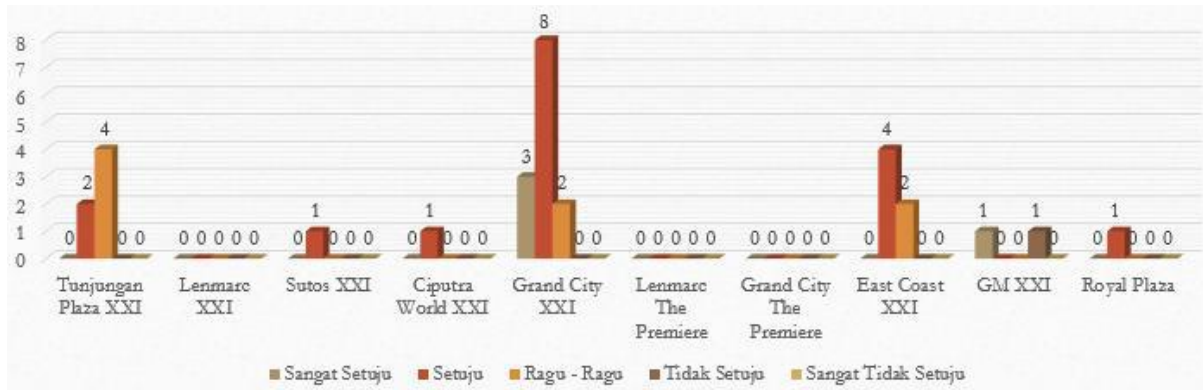
- Sangat Setuju : 3 orang
- Setuju : 9 orang
- Ragu – ragu : 1 orang
- Tidak Setuju : -
- Sangat Tidak Setuju : -

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa interior lobby / ruang tunggu bioskop Grand City XXI Surabaya memiliki interior yang sangat baik bagi pengunjung. Hal ini memberitahukan bahwa kekurangan yang dirasakan pengunjung terhadap interior lobby / ruang tunggu bioskop Grand City XXI Surabaya sudah sangat minimal.

Skala kepuasan terhadap tata ruang / layout pada lobby / ruang tunggu bioskop tersebut.



(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)



Dari data tersebut, skala kepuasan pengunjung terhadap tata ruang / layout pada lobby / ruang tunggu bioskop Grand City XXI memiliki nilai sebagai berikut :

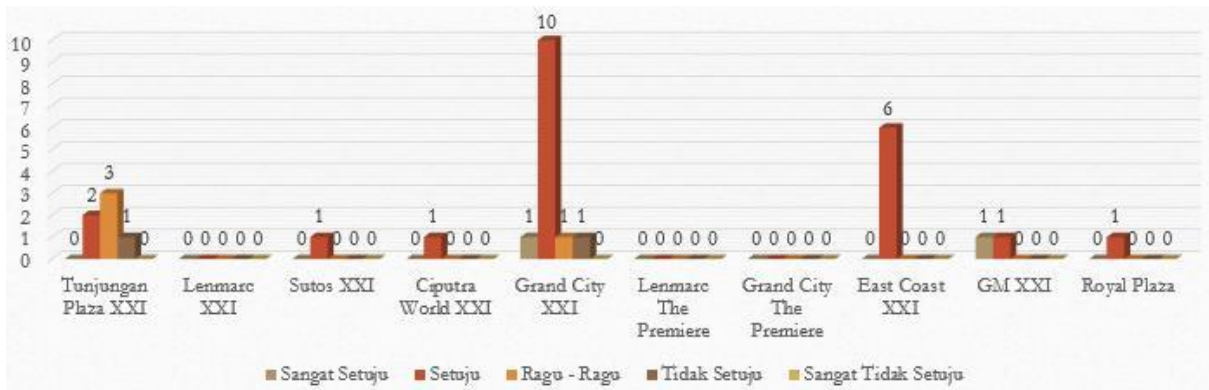
- Sangat Setuju : 3 orang
- Setuju : 8 orang
- Ragu – ragu : 2 orang
- Tidak Setuju : -
- Sangat Tidak Setuju : -

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa tata ruang / layout pada lobby / ruang tunggu bioskop Grand City XXI Surabaya memiliki layout yang sangat baik bagi pengunjung. Hal ini memberitahukan bahwa kekurangan yang dirasakan pengunjung terhadap tata ruang / layout pada lobby / ruang tunggu bioskop Grand City XXI Surabaya sudah sangat minimal.

- Skala kepuasan terhadap akses lorong menuju ruang bioskop.



(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)



Dari data tersebut, skala kepuasan pengunjung terhadap akses lorong menuju ruang bioskop Grand City XXI memiliki nilai sebagai berikut :

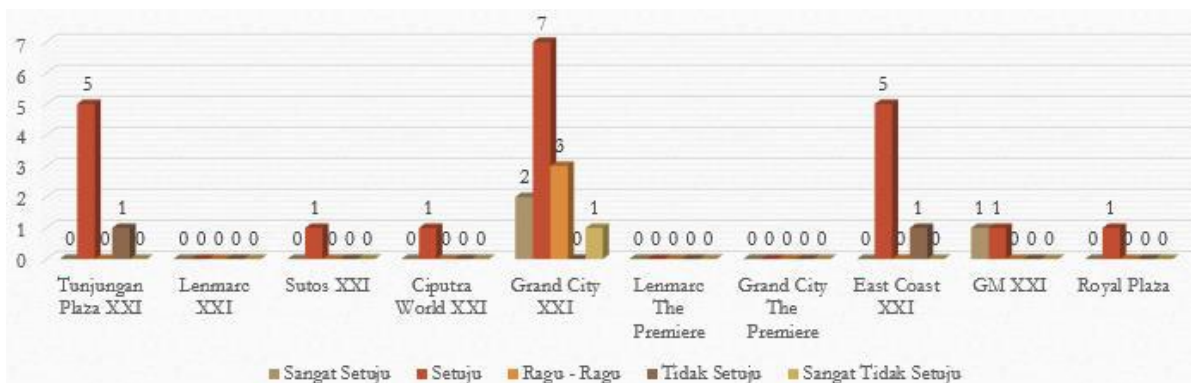
- Sangat Setuju : 1 orang
- Setuju : 10 orang
- Ragu – ragu : 1 orang
- Tidak Setuju : 1 orang
- Sangat Tidak Setuju : -

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa akses lorong menuju ruang bioskop Grand City XXI Surabaya memiliki desain yang cukup baik bagi pengunjung. Hal ini memberitahukan bahwa ada sedikit kekurangan yang masih dapat dibenahi pada akses lorong menuju ruang bioskop Grand City XXI Surabaya.

- Skala kepuasan terhadap fasilitas kelas bioskop.



(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)



Dari data tersebut, skala kepuasan pengunjung terhadap fasilitas kelas bioskop Grand City XXI memiliki nilai sebagai berikut :

- o Sangat Setuju : 2 orang
- o Setuju : 7 orang
- o Ragu – ragu : 3 orang
- o Tidak Setuju : -
- o Sangat Tidak Setuju : 1 orang

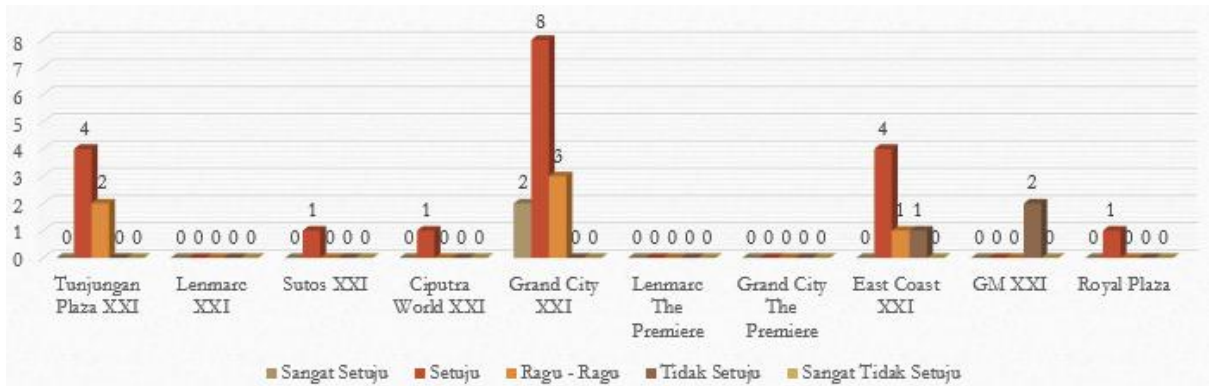
Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa fasilitas kelas pada bioskop Grand City XXI Surabaya masih memiliki sedikit celah kelemahan yang masih kurang bagi pengunjung. Hal ini memberitahukan bahwa perlu adanya pembenahan terhadap fasilitas kelas bioskop yang diberikan oleh bioskop Grand City XXI Surabaya kepada pengunjung untuk memperbaiki kelemahan tersebut. Misalnya mengubah jenis kelas bioskop yang sudah ada dengan jenis kelas bioskop yang lain.

- Skala kepuasan terhadap biaya yang dikeluarkan.





(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)



Dari data tersebut, skala kepuasan pengunjung terhadap biaya yang dikeluarkan ketika menonton di bioskop Grand City XXI memiliki nilai sebagai berikut :

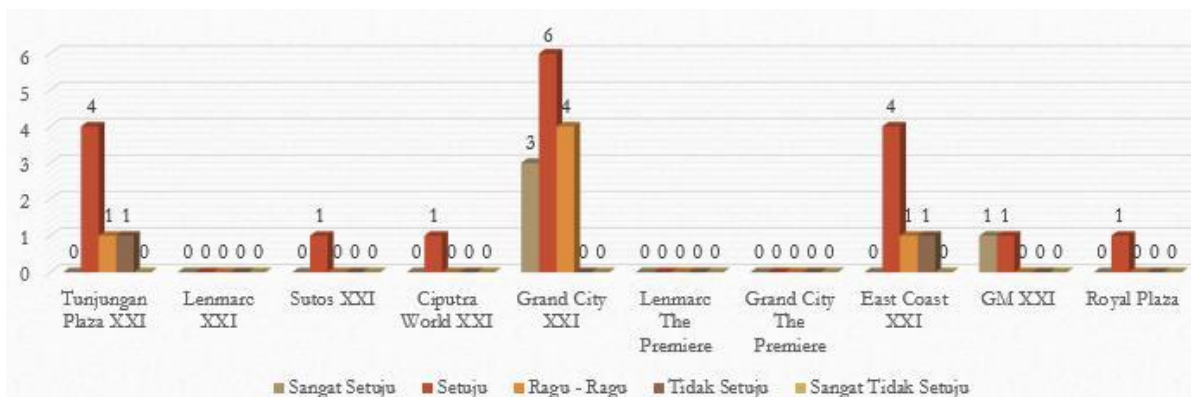
- Sangat Setuju : 2 orang
- Setuju : 8 orang
- Ragu – ragu : 3 orang
- Tidak Setuju : -
- Sangat Tidak Setuju : -

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa biaya yang dikeluarkan pengunjung ketika mengunjungi bioskop Grand City XXI Surabaya sudah baik. Hal ini memberitahukan bahwa biaya yang dikeluarkan oleh pengunjung sudah sesuai dengan fasilitas yang diberikan. Apabila pihak bioskop menginginkan untuk menaikkan harga pada bioskop tersebut, sebaiknya diimbangi dengan peningkatan kualitas pada fasilitas – fasilitas yang diberikan, sehingga akan menciptakan rasa loyal pengunjung terhadap bioskop tersebut.

- Skala kepuasan terhadap tingkat kenyamanan didalam ruang bioskop.



(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)



Dari data tersebut, skala kepuasan pengunjung terhadap tingkat kenyamanan didalam ruang bioskop Grand City XXI memiliki nilai sebagai berikut :

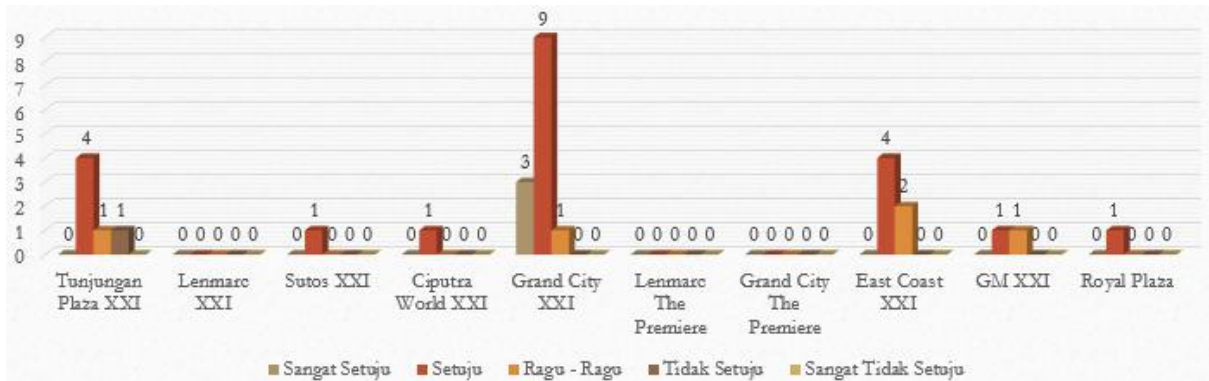
- Sangat Setuju : 3 orang
- Setuju : 6 orang
- Ragu – ragu : 4 orang
- Tidak Setuju : -
- Sangat Tidak Setuju : -

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa masih ada beberapa pengunjung yang masih ragu – ragu dengan tingkat kenyamanan di dalam ruang bioskop. Hal ini memberitahukan bahwa tingkat kenyamanan didalam ruang bioskop sudah cukup baik, namun masih dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Misalnya mengatur ulang layout kursi sehingga jarak antar baris kursi menjadi lebih luas daripada sebelumnya. Atau menggunakan kursi dengan panjang dan lebar yang lebih besar dari sebelumnya. Hal – hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan didalam ruang bioskop.

- Skala kepuasan terhadap akustik ruang.



(Sangat Setuju, Setuju, Ragu – ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju)



Dari data tersebut, skala kepuasan pengunjung terhadap akustik ruang bioskop Grand City XXI memiliki nilai sebagai berikut :

- Sangat Setuju : 3 orang
- Setuju : 9 orang
- Ragu – ragu : 1 orang
- Tidak Setuju : -
- Sangat Tidak Setuju : -

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa kualitas akustik ruang bioskop Grand City XXI sudah sangat baik. Sebuah ruang, khususnya ruang seperti bioskop harus memiliki kualitas akustik yang sangat baik. Bukan hanya sekedar meredam suara yang keras, tetapi juga daya tangkap telinga yang sangat peka akan suara akan menjadi lebih baik apabila didukung dengan akustik yang baik. Pengendalian arus suara pada suatu ruangan dapat mempengaruhi kenyamanan telinga seseorang.



Berdasarkan data tersebut, responden lebih dominan memilih Gambar 3, yaitu nuansa *Gothic* warna dominan coklat, menggunakan single chair, material kayu, serta treatment ornament-ornament pada dinding dan ceiling. Dan juga penggunaan lilin sebagai elemen estetis pada setiap meja. Data tersebut akan digunakan sebagai acuan referensi dalam mendesain Snack Bar / Café pada bioskop dengan langgam desain *Gothic*.





### 3.5. PENERAPAN LANGGAM DESAIN

Demi mencapai sebuah visual desain yang mencirikan penerapan langgam tersebut, perlu adanya kesatuan elemen-elemen desain yang baik. Untuk mencapai kesatuan tersebut, dibutuhkan adanya pengetahuan yang cukup mengenai karakteristik dan ciri dari tiap langgam yang ada. Dapat disimpulkan bahwa:

- Langgam *Neo-Gothic* memberikan kepuasan psikologis bagi pengunjung sebagai sineplek pertama di kota Kendari dengan desain yang unik dan berbeda dari bioskop yang ada sebelumnya yaitu Hollywood Square.

Karakteristik dari langgam inilah yang kemudian berusaha untuk disampaikan kepada pengunjung. Menurut teori hermeneutika, terdapat 4 cara untuk menuangkan karakteristik langgam ini kedalam sebuah desain sehingga mudah ditangkap oleh pengunjung bioskop. Ke-empat cara ini yaitu: *bildung* atau kebudayaan, pendapat bersama, pertimbangan, dan *taste* atau selera. Sedangkan menurut teori semiotika dan diusung oleh Peirce, 3 media komunikasi menyampaikan karakteristik langgam desain yakni: ikon, indeks, dan simbol.



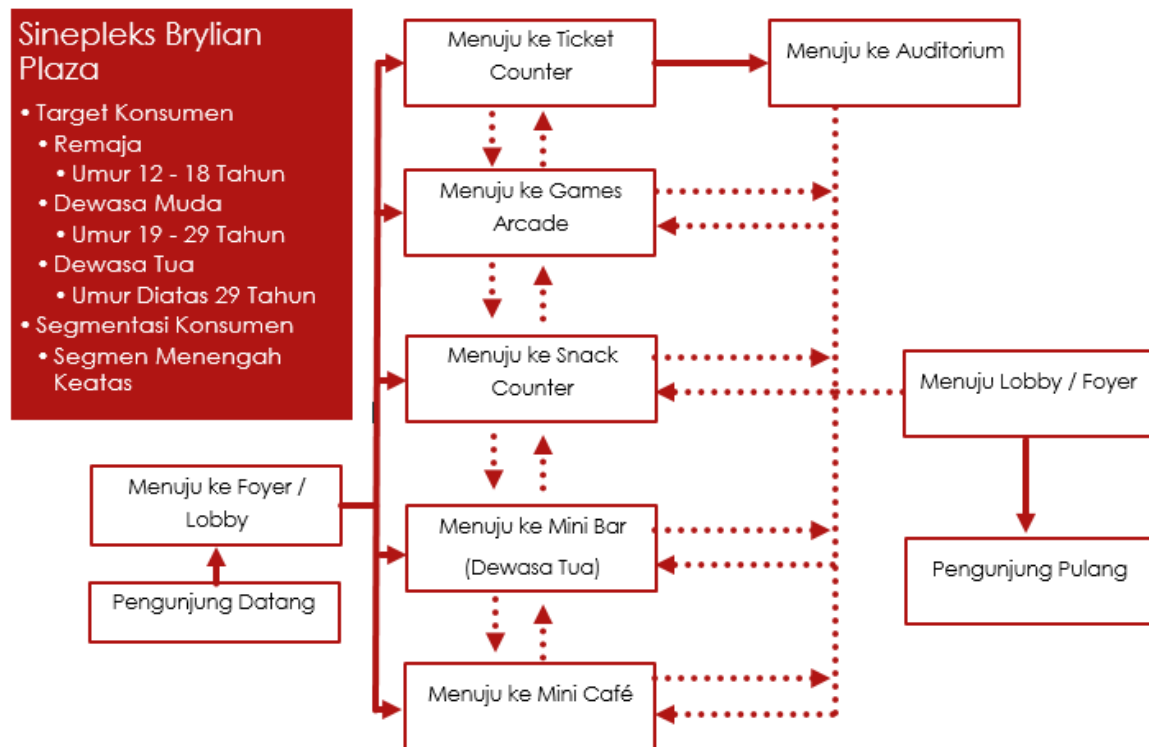
(Halaman ini sengaja dikosongkan)



## BAB IV

### ANALISA DAN KONSEP DESAIN

#### 4.1. STUDI PENGGUNA & ALUR SIRKULASI



Keterangan :

- Alur sirkulasi aktivitas pengunjung Sinepleks Brylian Plaza secara umum
- .....→ Alur sirkulasi beberapa aktivitas pengunjung pada area Sinepleks Brylian Plaza

Bagan 4.1.1. Studi Pengguna & Alur Sirkulasi Sinepleks Brylian Plaza Kendari

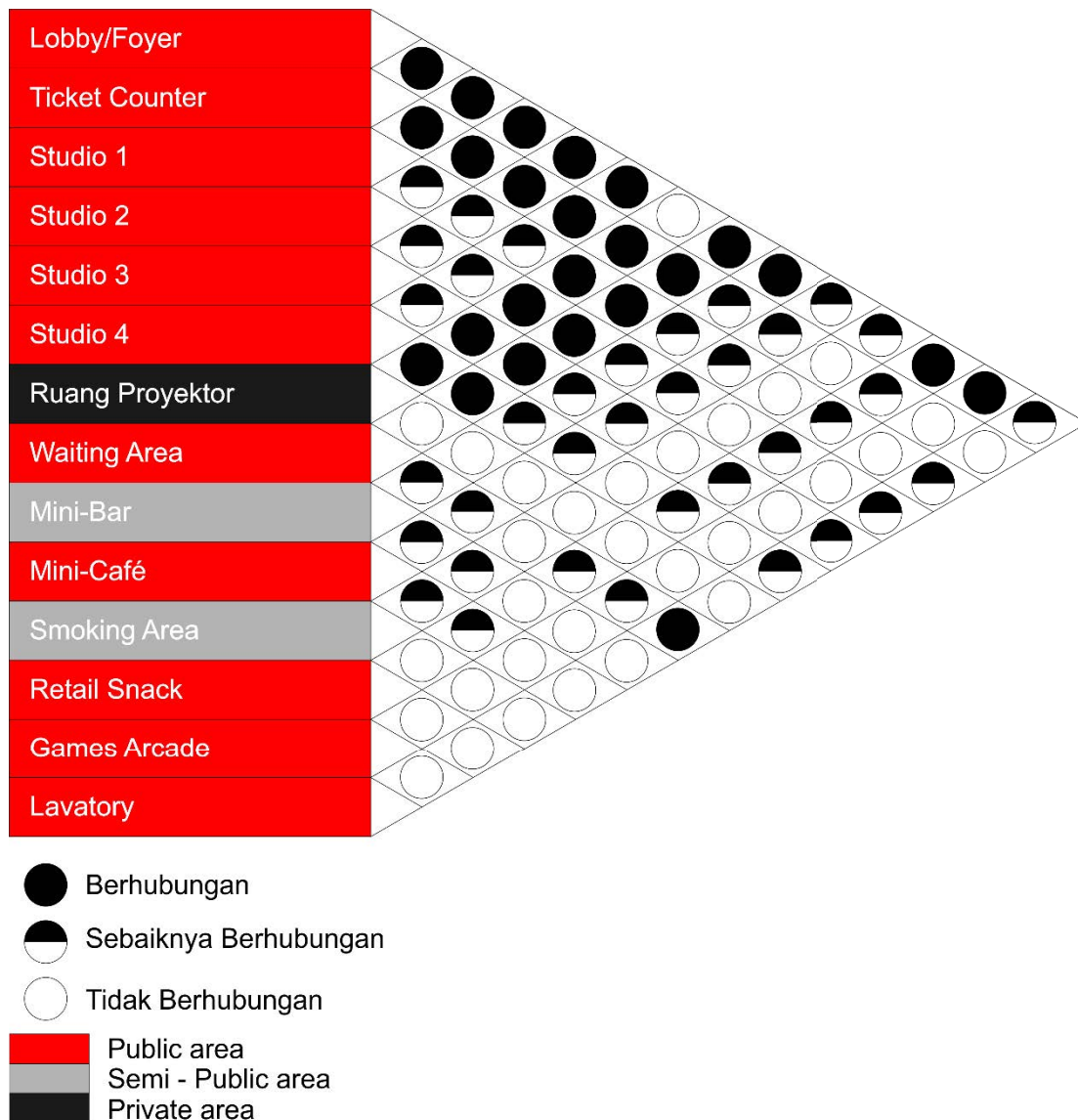
Sumber : Data Pribadi Penulis





## 4.2. HUBUNGAN RUANG

### 4.2.1. Matriks Hubungan Ruang

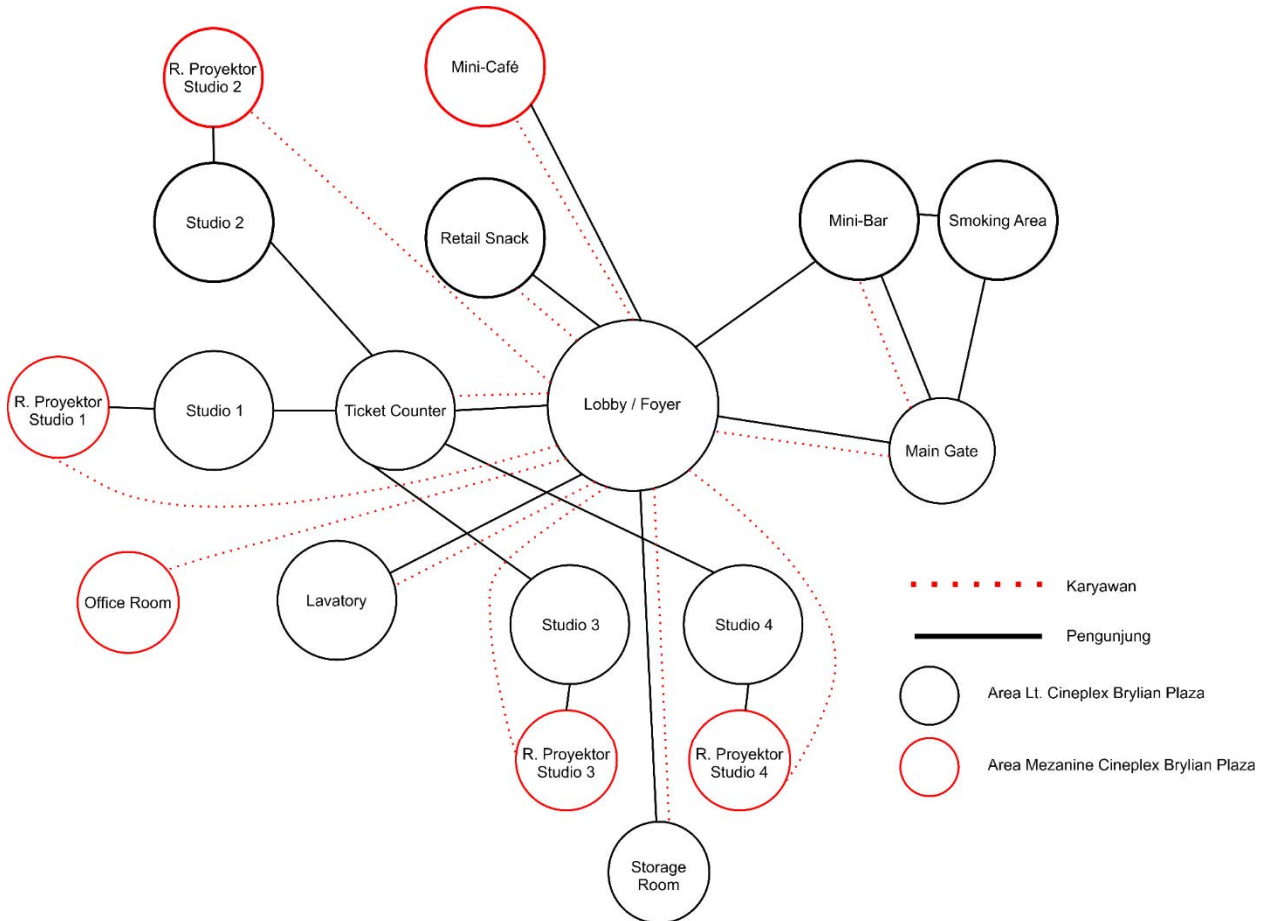


Tabel 4.2.1. Matriks Hubungan Ruang – Sinepleks Brylian Plaza Kendari

Sumber : Data Pribadi Penulis



#### 4.2.2. Bubble Diagram Net



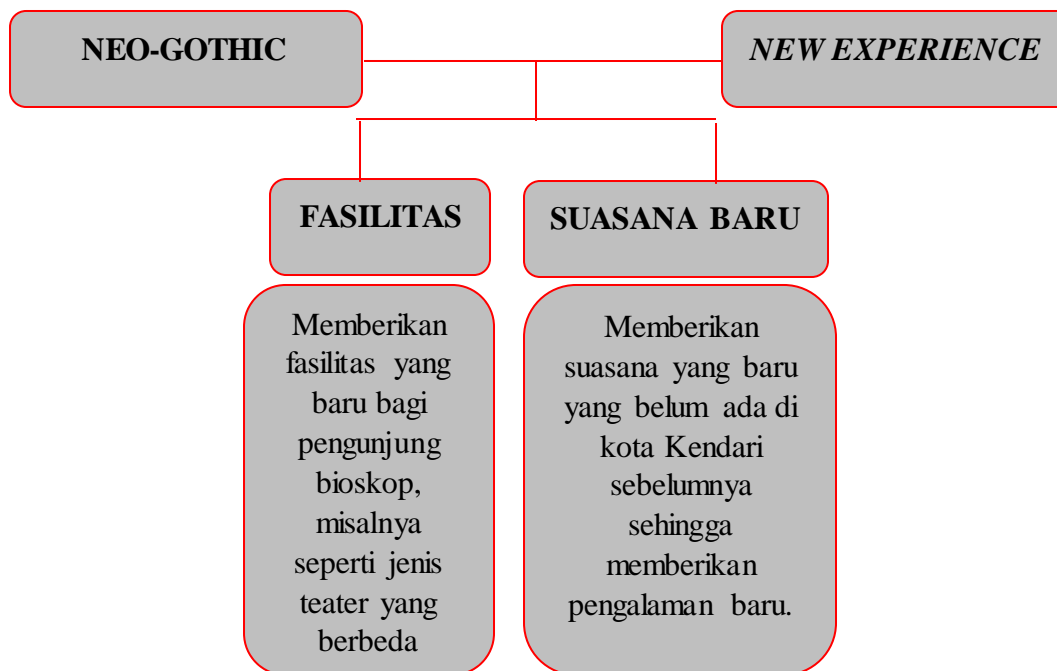
Gambar 4.2.2. Bubble Diagram Net – Sinepleks Brylian Plaza Kendari

Sumber : Data Pribadi Penulis



#### 4.3. ANALISA DESAIN

##### 4.3.1. Konsep Makro



Bagan 4.3.1. Konsep Makro

Sumber : Data Pribadi Penulis

Konsep utama pada perancangan sinepleks Brylian Plaza Kendari ini yakni konsep “*New Experience*”. “*New Experience*” yang dimaksud adalah memberikan fasilitas – fasilitas yang baru bagi masyarakat kota Kendari. Misalnya memberikan jenis studio teater yang beragam sehingga pengunjung mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam menonton film bioskop. Memberikan fasilitas tambahan sebagai penunjang pada area publik sineplek untuk menarik jumlah pengunjung yang lebih banyak dan memberikan rasa nyaman bagi pengunjung untuk menghabiskan waktu lebih lama pada area sineplek. Selain itu, dalam perancangan sineplek ini, konsep langgam Neo-Gothic digunakan untuk memberikan suasana yang baru bagi pengunjung bioskop, hal dikarenakan interior yang menggunakan



langgam *Neo-Gothic* masih sangat jarang di kota Kendari, dan juga untuk sebuah sineplek yang menggunakan desain langgam *gothic* masih sangat jarang.

#### 4.3.2. Konsep Mikro

##### 4.3.2.1. Dinding

Dinding menggunakan dinding bata dengan finishing wall covering yang memiliki motif langgam *neo-gothic*. Warna wall covering pada dinding adalah warna merah, yang merupakan salah satu warna dalam langgam *neo-gothic*.



Dinding solid menggunakan finishing wall covering dengan motif langgam Neo-Gothic.

Gambar 4.3.1. *Wall Covering* pada dinding solid/dinding bata sebagai finishing.

Sumber : Data Pribadi Penulis



Selain itu, terdapat desain backdrop pada dinding yang menggunakan material kayu dengan finishing warna coklat tua. Desain backdrop tersebut berada pada area tiket (*ticketing*), yang berfungsi sebagai *point of interest* pada ruangan tersebut.



Pada desain backdrop area tiket menggunakan material kayu dengan finishing warna coklat tua.

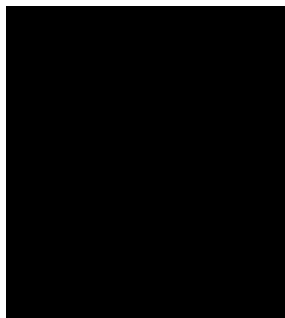
Gambar 4.3.2. Desain *backdrop* pada area tiket (*ticketing*).

Sumber : Data Pribadi Penulis



#### 4.3.2.2. Lantai

Lantai pada sinepleks Brylian Plaza Kendari menggunakan material karpet & keramik. Karpet yang digunakan adalah karpet roll buana warna hitam dengan ukuran 2 x 30 m<sup>2</sup>. Ruang yang menggunakan karpet sebagai materialnya antara lain area tiket, area lobby, teater studio, dan area *café & games*. Sedangkan ruang yang menggunakan lantai keramik adalah area *lavatory* dan *smoking room*. Pada *smoking room* menggunakan lantai keramik dengan motif mosaik warna abu – abu tua & abu – abu muda. Digunakan lantai keramik guna mengurangi resiko kebakaran yang disebabkan oleh puntung rokok.



Karpet dengan sistem *underlaying* sehingga mampu meningkatkan tingkat akustik ruangan dan rasa nyaman pada kaki.

Gambar 4.3.3. Lantai karpet warna hitam

Sumber : Data Pribadi Penulis



Lantai Mosaik yang diaplikasikan pada area publik khususnya *smoking area* untuk mengurangi resiko kebakaran karena puntung rokok.

Gambar 4.3.4. Lantai keramik mosaik.

Sumber : Data Pribadi Penulis



#### 4.3.2.3. *Ceiling*

Ceiling pada area public sinepleks menggunakan ceiling dengan material gypsum board 12mm. gypsum board tersebut di finishing menggunakan wallpaper plafond berwarna merah dengan motif langgam *neo-gothic*.

Ceiling gypsum 12mm di finishing  
dengan wallpaper plafon.  
Wallpaper berwarna merah dan  
memiliki motif langgam *Neo-  
Gothic*



Gambar 4.3.5. Wallpaper plafond.

Sumber : Data Pribadi Penulis

#### 4.3.2.4. *Furnitur*

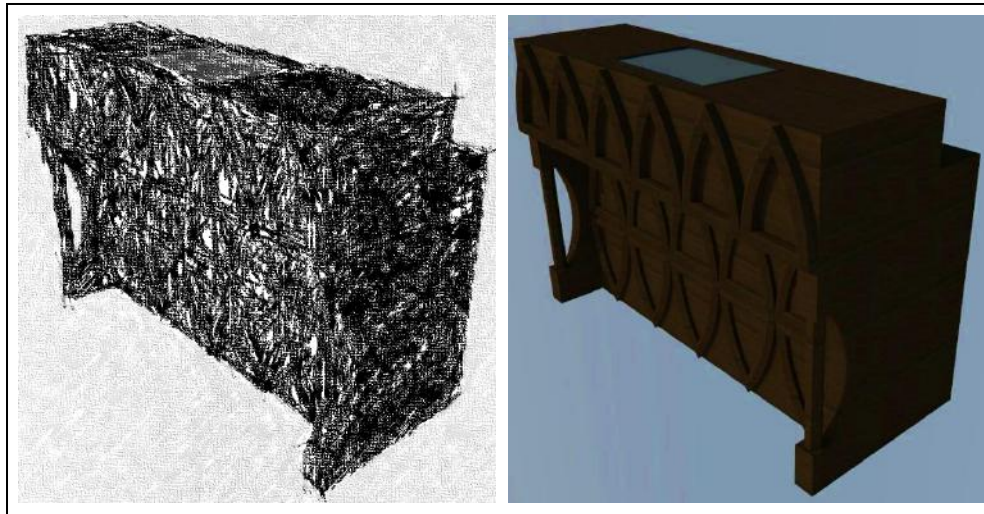
Furnitur Neo-Gothic pada umumnya memiliki bentuk setengah lingkaran dengan ujung yang mengerucut (*pointed-arch*)



Gambar 4.3.6. Kursi staff - area *ticketing*.

Sumber : Data Pribadi Penulis





Gambar 4.3.7. Meja tiket - area *ticketing*.

Sumber : Data Pribadi Penulis



Gambar 4.3.8. *Bench kayu* – area tunggu  
(*waiting area*), area *café* & *games arcade*.

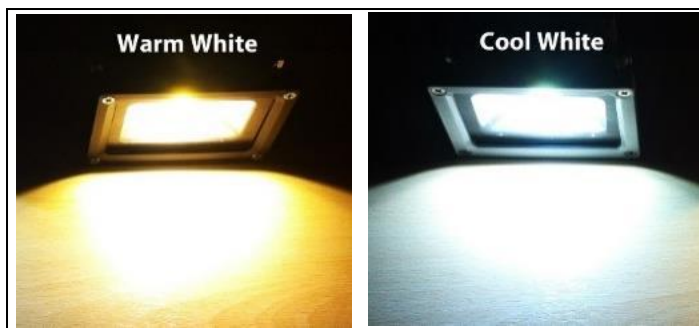
Sumber : Data Pribadi Penulis



#### 4.3.2.5. Pencahayaan

Pencahayaan pada ruang-ruang public di Sinepleks, memerlukan pencahayaan yang dapat melihat ke seluruh ruangan dengan jelas. Jenis pencahayaan ini dapat menggunakan pencahayaan tersebar dan searah. Beberapa penerangan searah dapat mengurangi kebosanan dengan menciptakan aksent-aksent visual dengan memberikan variasi-variasi kekuatan terang cahaya, dan membuat permukaan semakin terang.

Pencahayaan aktif pada area publik ini adalah pencahayaan dengan sistem *downlight* & *accent lamp* yang diharapkan dapat memberi suasana dramatis. Warna – warna lampunya menggunakan warna *warm & cool light*, yaitu *warm white* & *cool white*. Adapun armatur lampu dinding yang digunakan yang memiliki karakteristik langgam *Neo-Gothic*.



Gambar 4.3.9. Warna lampu – *Warm white* & *cool white*.

Sumber : Data Pribadi Penulis



Gambar 4.3.10. Armatur lampu *downlight*.

Sumber : Google Images



Gambar 4.3.11. Armatur lampu dinding.

Sumber : Data pribadi penulis



#### 4.3.2.6. Elemen Estetis

Elemen estetis pada sinepleks Brylian Plaza antara lain adalah bentuk jendela dengan ciri khas langgam *neo-gothic*, *signage* dengan jenis font yang khas, ornamen – ornamen pada furnitur ataupun yang lainnya yang memiliki ciri khas dari langgam *neo-gothic*.



Gambar 4.3.12. *Signage* sinepleks Brylian Plaza.

Sumber : Data pribadi penulis

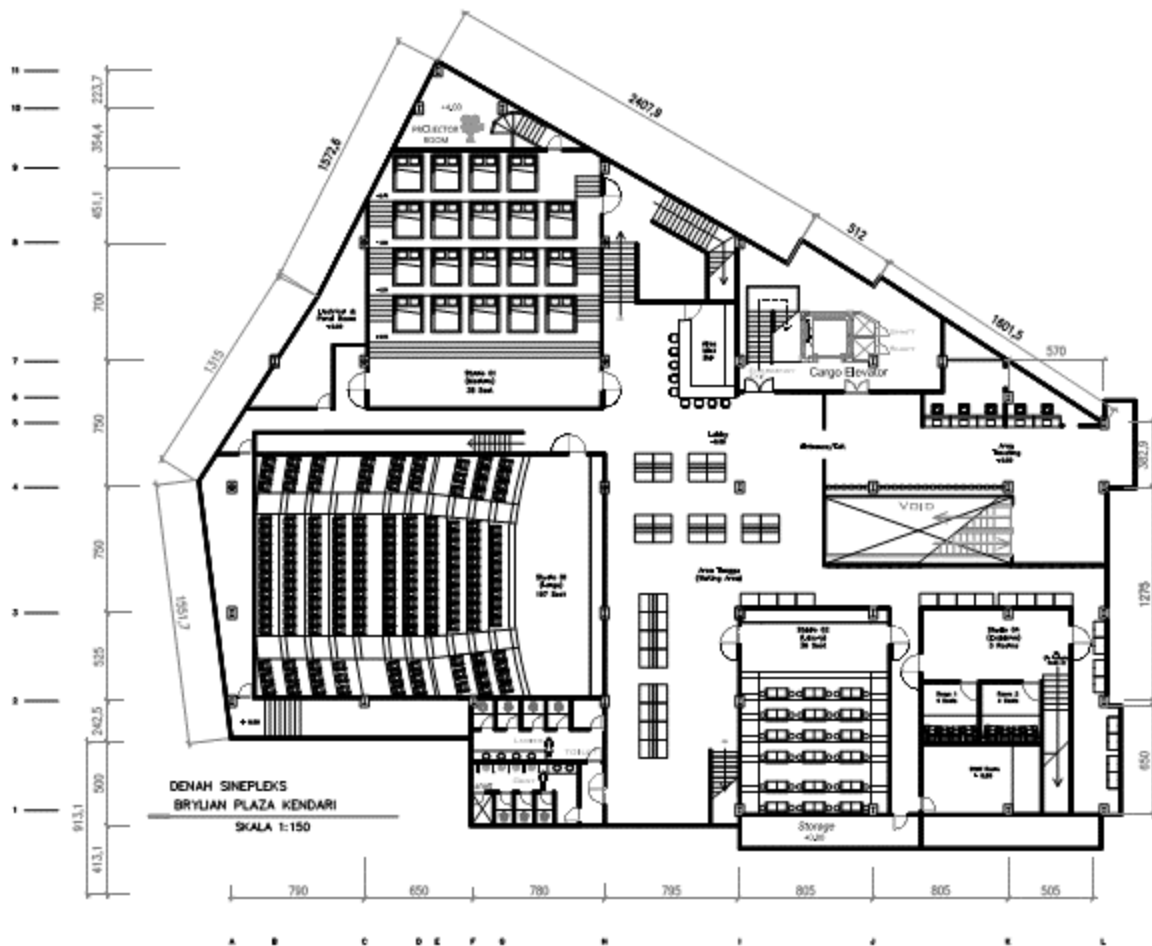


## BAB V

### PROSES DAN HASIL DESAIN

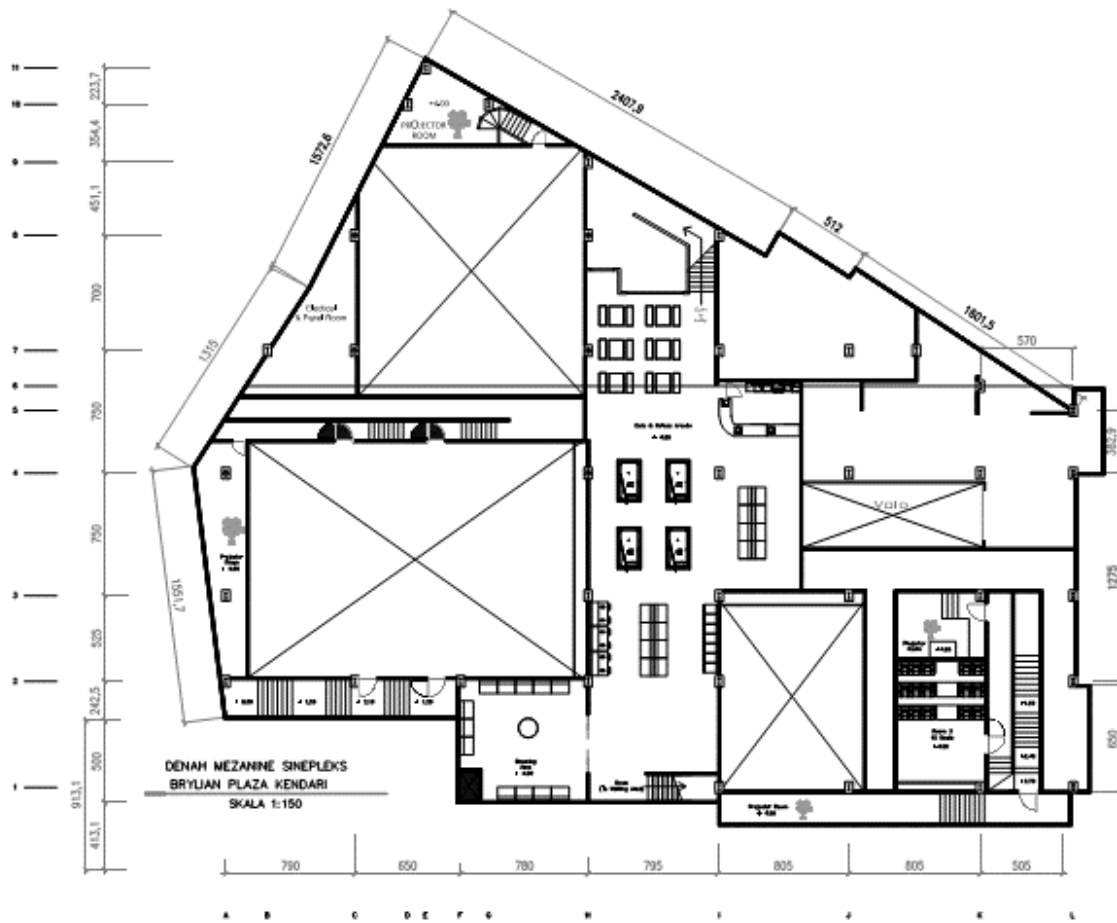
#### 5.1. Alternatif *Layout* Denah

##### 5.1.1. Alternatif 1 *Layout* Denah



Gambar 5.1.1. Alternatif 1 *Layout* Denah – Sinepleks Brylian Plaza Kendari

Sumber : Data pribadi penulis

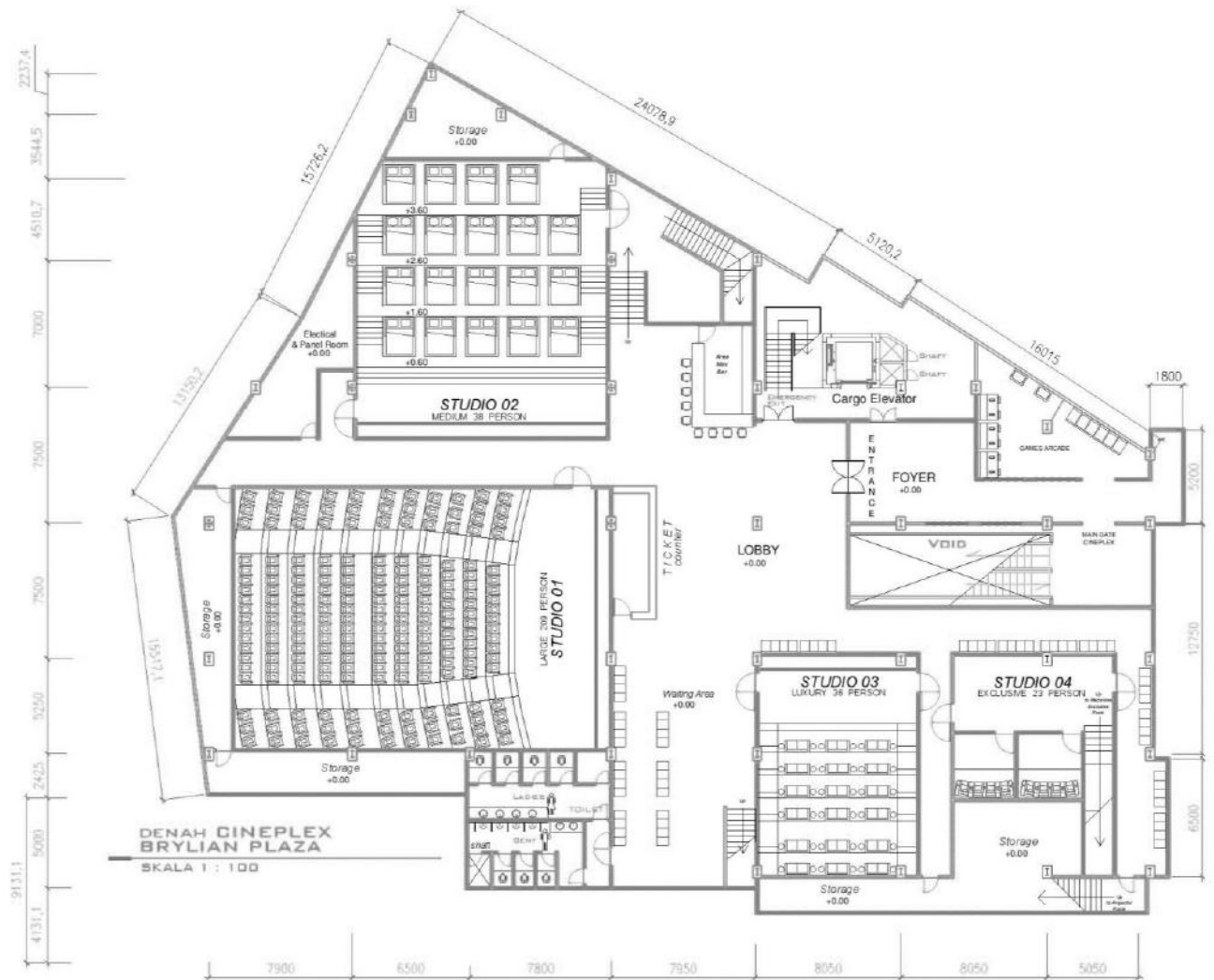


Gambar 5.1.2. Alternatif 1 Layout Denah – Sinepleks Brylian Plaza Kendari  
(*Mezzanine Floor*)

Sumber : Data pribadi penulis



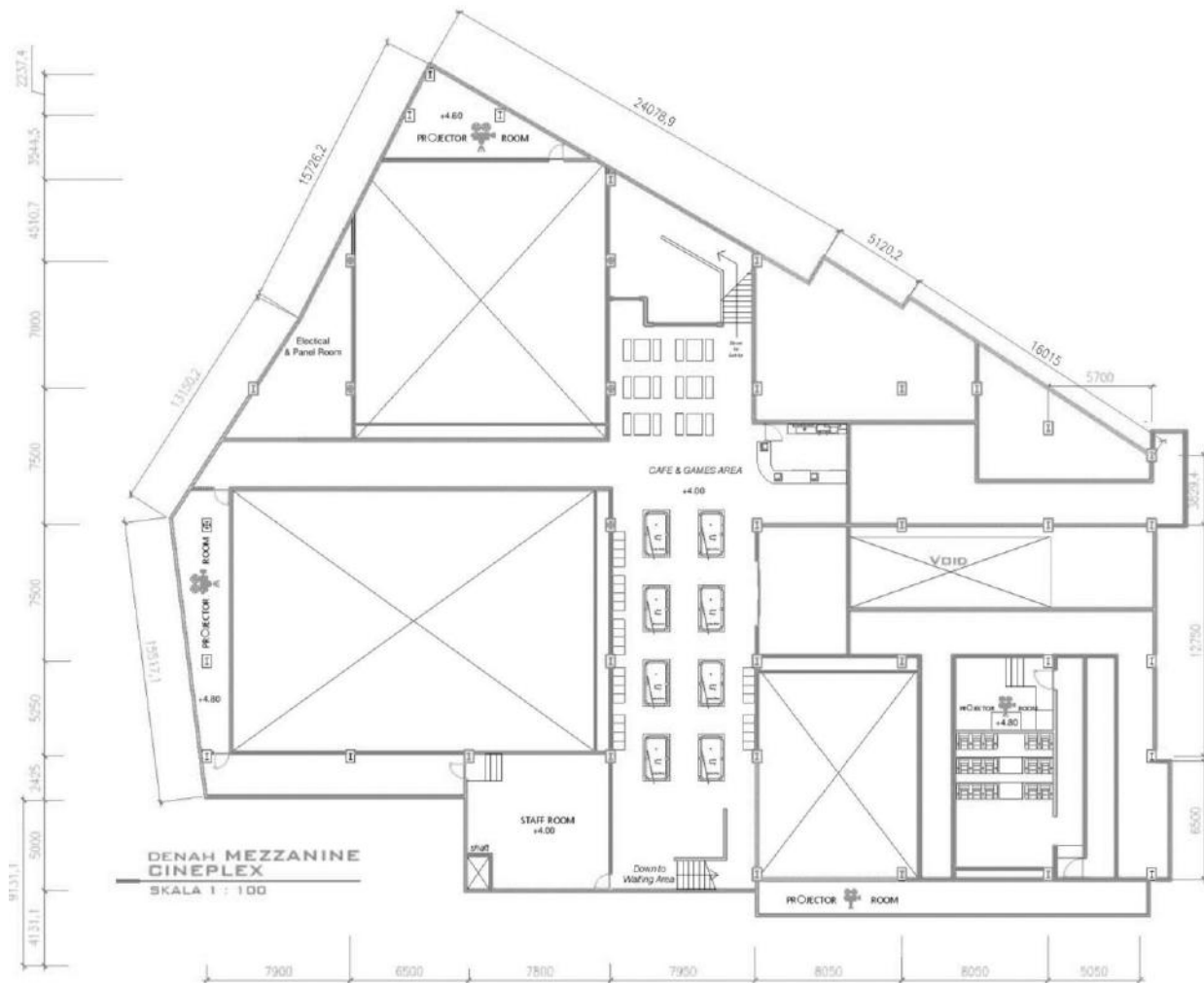
### 5.1.2. Alternatif 2 Layout Denah



Gambar 5.1.3. Alternatif 2 Layout Denah – Sinepleks Brylian Plaza Kendari

Sumber : Data pribadi penulis



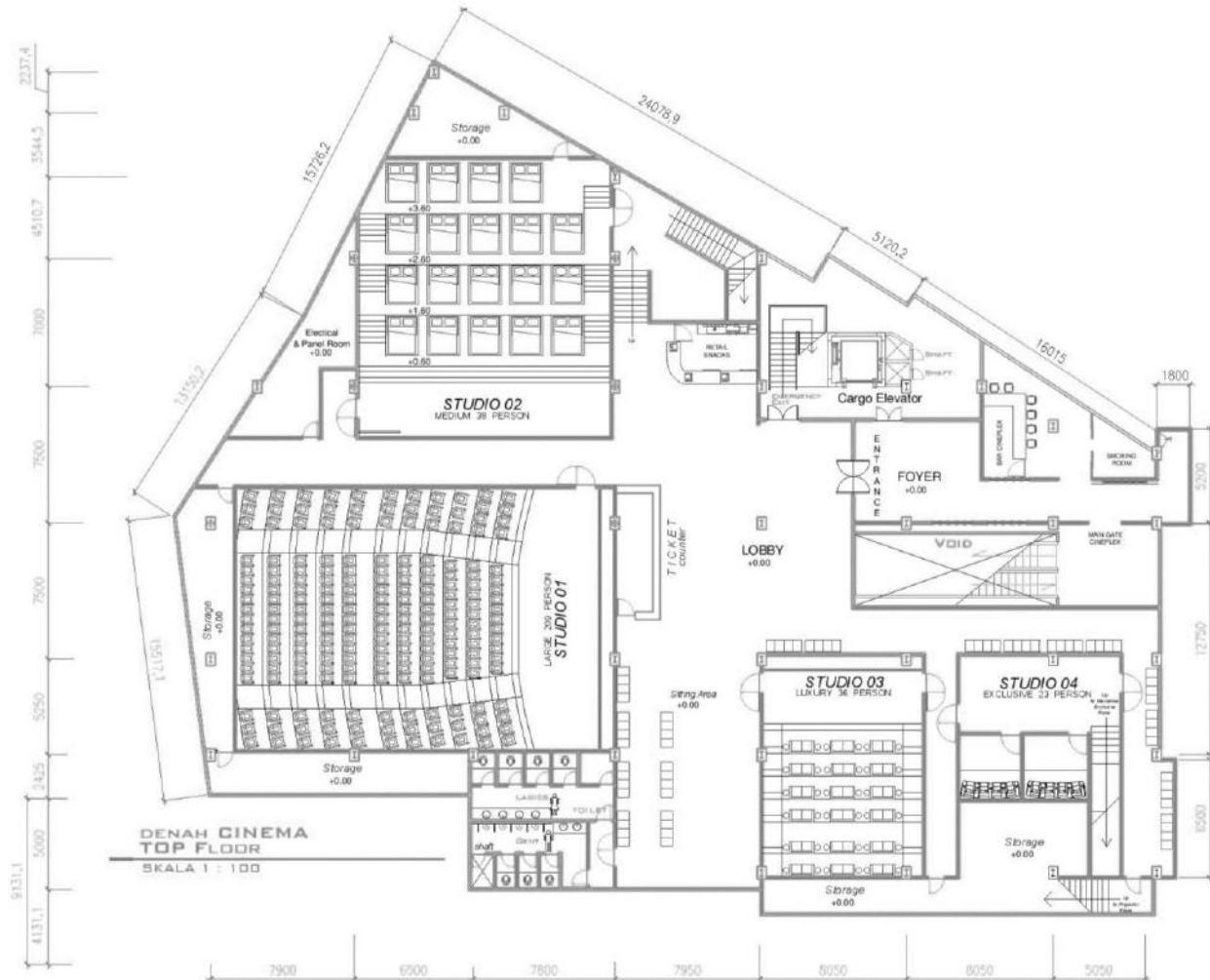


Gambar 5.1.4. Alternatif 2 Layout Denah – Sinepleks Brylian Plaza Kendari  
(Mezanine Floor)

Sumber : Data pribadi penulis

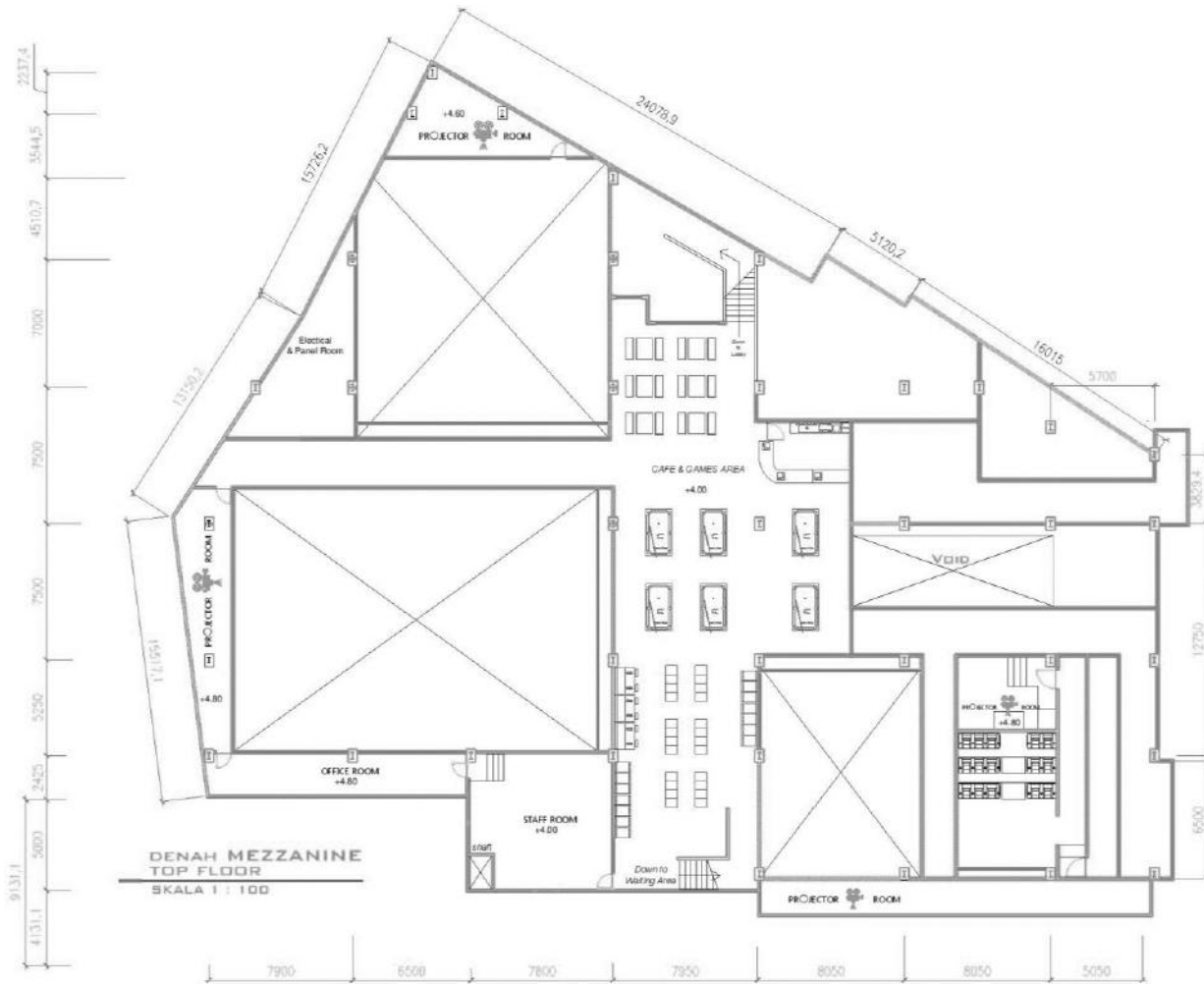


### 5.1.3. Alternatif 3 Layout Denah



Gambar 5.1.5. Alternatif 3 Layout Denah – Sinepleks Brylian Plaza Kendari

Sumber : Data pribadi penulis



Gambar 5.1.6. Alternatif 3 Layout Denah – Sinepleks Brylian Plaza Kendari  
(*Mezanine Floor*)

Sumber : Data pribadi penulis



#### 5.1.4. *Weighted Method*

Kriteria / Tujuan		A	B	C	D	Hasil	Rank	Mark	Bobot Relatif
A	New Experience	-	1	1	1	3	1	8	0.4
B	Kenyamanan Pengguna (Comfort)	1	-	1	1	3	2	7	0.3
C	Kepuasan Fungsional (Fasilitas)	1	1	-	1	3	3	6	0.3
Overall								21	1

Tabel 5.1.7. Tabel *Weighted Method*

Sumber : Data pribadi penulis

Keterangan :

Pada Kolom A, B, dan C :

1 = Lebih penting dari

0 = Tidak lebih penting dari

Range Nilai Pada Mark :

1 – 10

Bobot Relatif :

$$\frac{Mark}{Overall} = \text{Bobot Relatif}$$

Dari tiga jenis kriteria yang ingin dicapai dalam *weighted method*, dimana tiap kriteria memiliki bobot relatifnya masing-masing. Dari ketiga kriteria tersebut, maka dibuatkan sebuah parameter guna memberikan nilai masing-masing alternatif denah yang telah dibuat untuk memudahkan dalam memilih denah alternatif yang akan dikembangkan. Berikut pertimbangan *weighted method* berdasarkan parameternya.



Objective	Weighted Method	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
New Experience	0.4	Neo-Gothic	Excellent	9	3.6	Good	8	3.2	Good	8	3.2
Kenyamanan Pengguna (Comfort)	0.3	Sirkulasi Pengguna	Good	8	2.4	Good	7	2.1	Good	7	2.1
Kepuasan Fungsional (Fasilitas)	0.3	Fasilitas	Good	8	2.4	Good	8	2.4	Good	8	2.4
Overall Value			8.33			7.6			7.6		

Tabel 5.1.8. Tabel *Weighted Method Value*

Sumber : Data pribadi penulis

Keterangan

Pada kolom M :

Nilai 1 – 5 = Poor

Nilai 6 – 8 = Good

Nilai 9 – 10 = Excellent

Range Nilai : 1-10

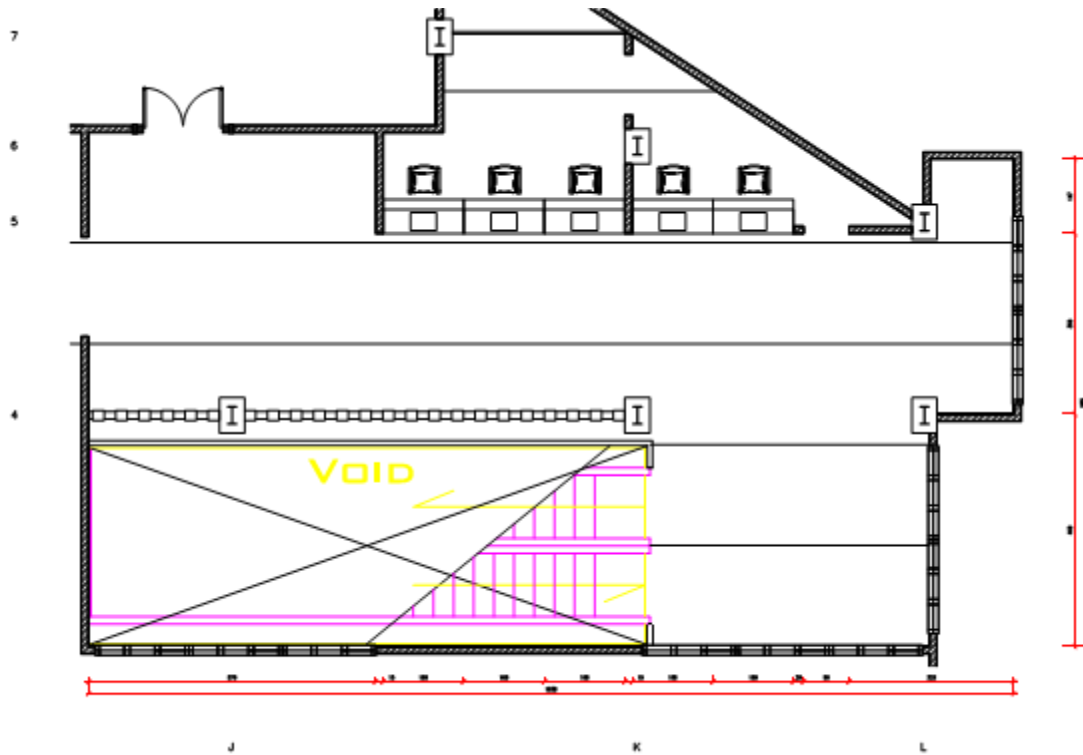
$V \text{ (Value)} = \text{Weighted Method} \times S \text{ range nilai.}$

Setelah memberikan parameter pada *weighted method*, maka dihitung nilai *value* masing – masing denah alternatif. *Value* tersebut didapatkan dari nilai *weighted method* x nilai pada kolom S (*range* nilai). Setelah mendapatkan nilai *value* masing – masing kriteria, nilai *value* tersebut kemudian dijumlahkan pada kolom tabel *overall value*. Dari ketiga alternatif denah, yang memiliki nilai *overall value* yang paling besar yaitu pada denah alternatif 1. Maka, dalam merancang sinepleks Brylian Plaza, denah alternatif yang akan dikembangkan lebih lanjut adalah denah alternatif 1.



## 5.2. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

### 5.2.1. Layout Furnitur



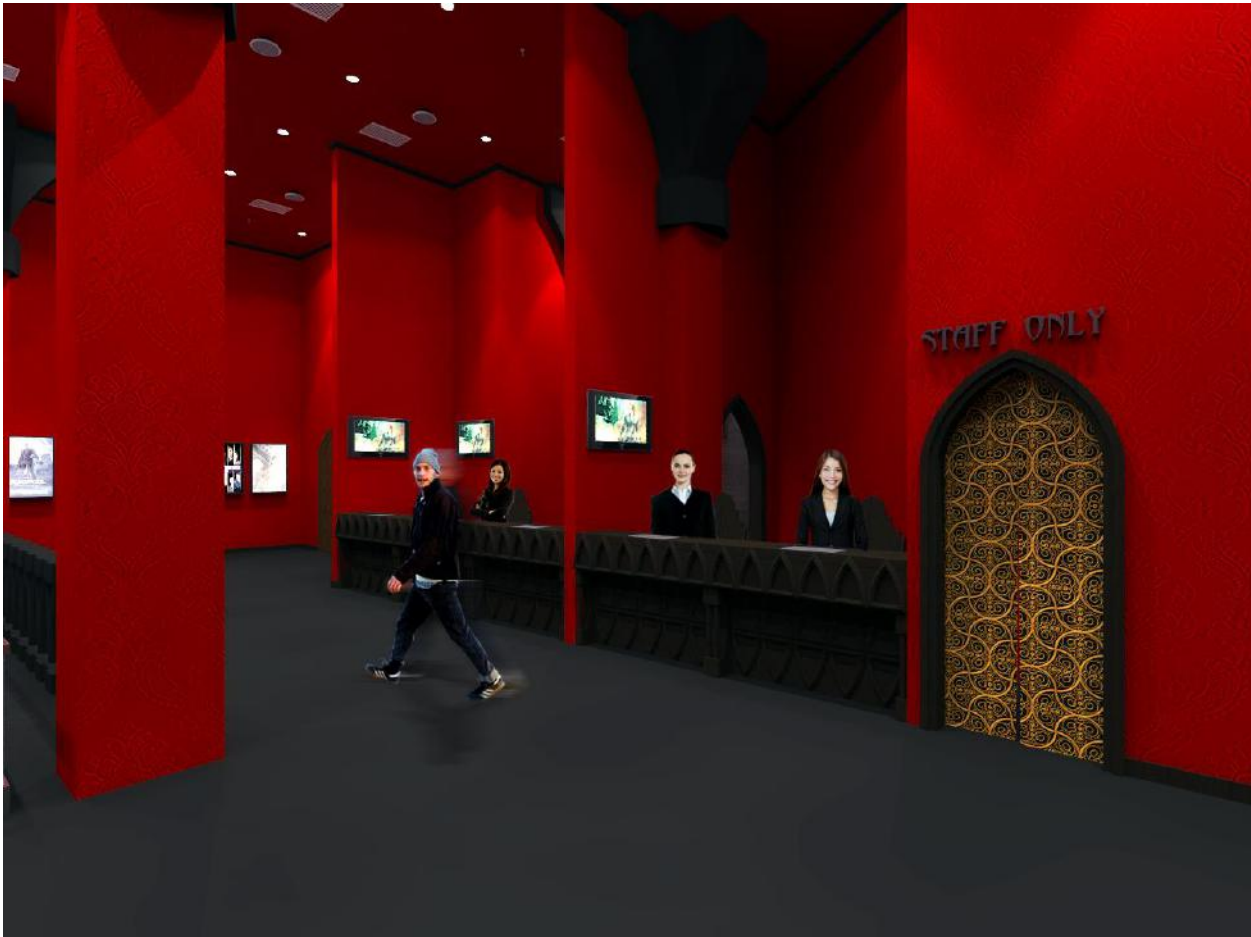
Gambar 5.2.1. Denah *Layout* Furnitur – Ruang Terpilih 1 (Area Ticketing)

Sumber : Data pribadi penulis

Ruang terpilih 1 merupakan area *ticketing* sinepleks Brylian Plaza Kendari. Pada area *ticketing* ini, aktivitas utama pengguna adalah membeli tiket pada *counter ticket*. *Counter ticket* pada ruang ini ada 5, guna menghindari antrian tiket yang terlalu panjang. Setelah pengunjung membeli tiket, selanjutnya adalah masuk ke area lobby / waiting area.



### 5.2.2. Perspektif 3D



Gambar 5.2.2. Perspektif 3D (*View 1*) – Ruang Terpilih 1 (*Area Ticketing*)

Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.2.2. merupakan gambar perspektif 3D (*view 1*) dari ruang terpilih 1, yaitu *area ticketing*.





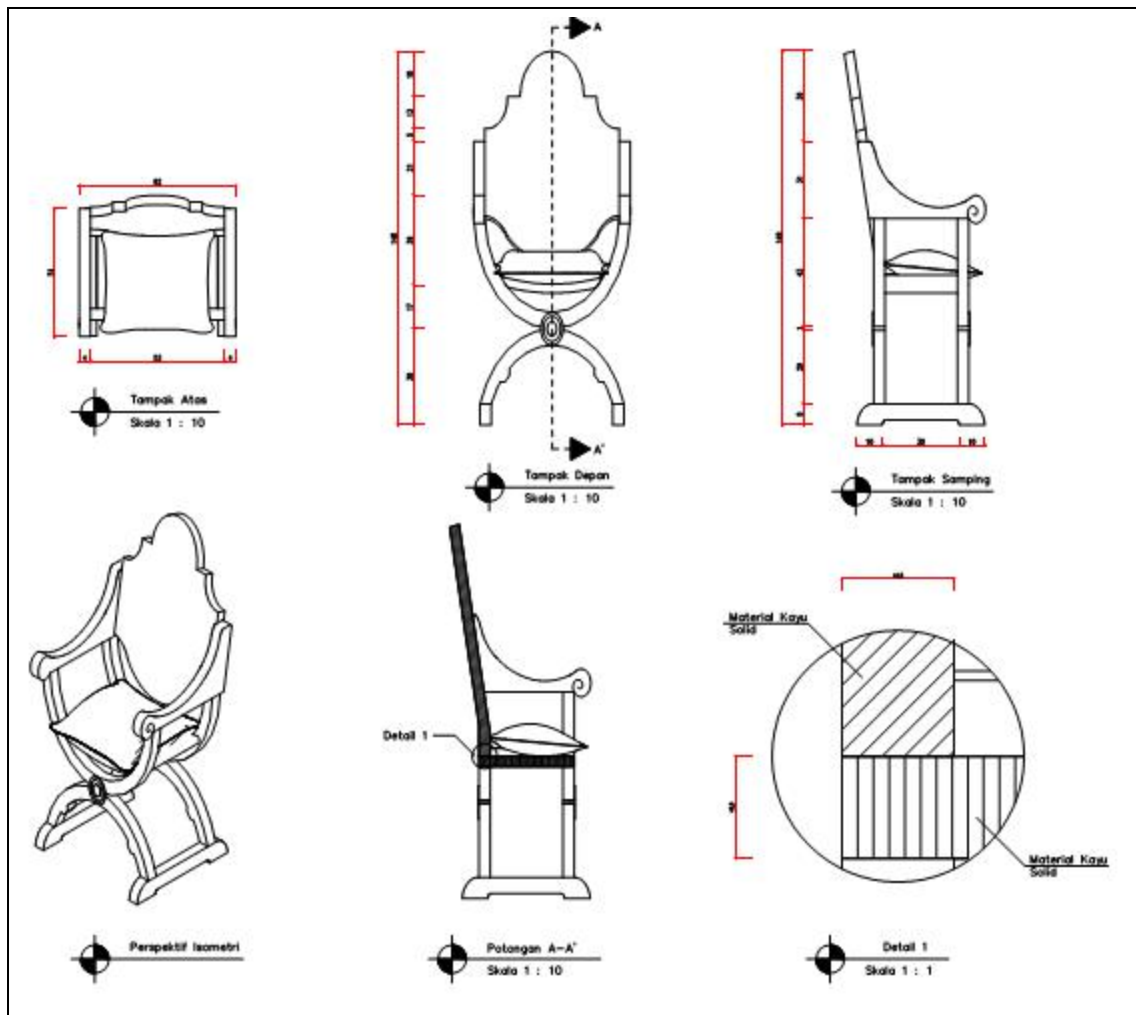
Gambar 5.2.3. Perspektif 3D (*View 2*) – Ruang Terpilih 1 (*Area Ticketing*)

Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.2.3. merupakan gambar perspektif 3D (*view 2*) dari ruang terpilih 1, yaitu *area ticketing*.



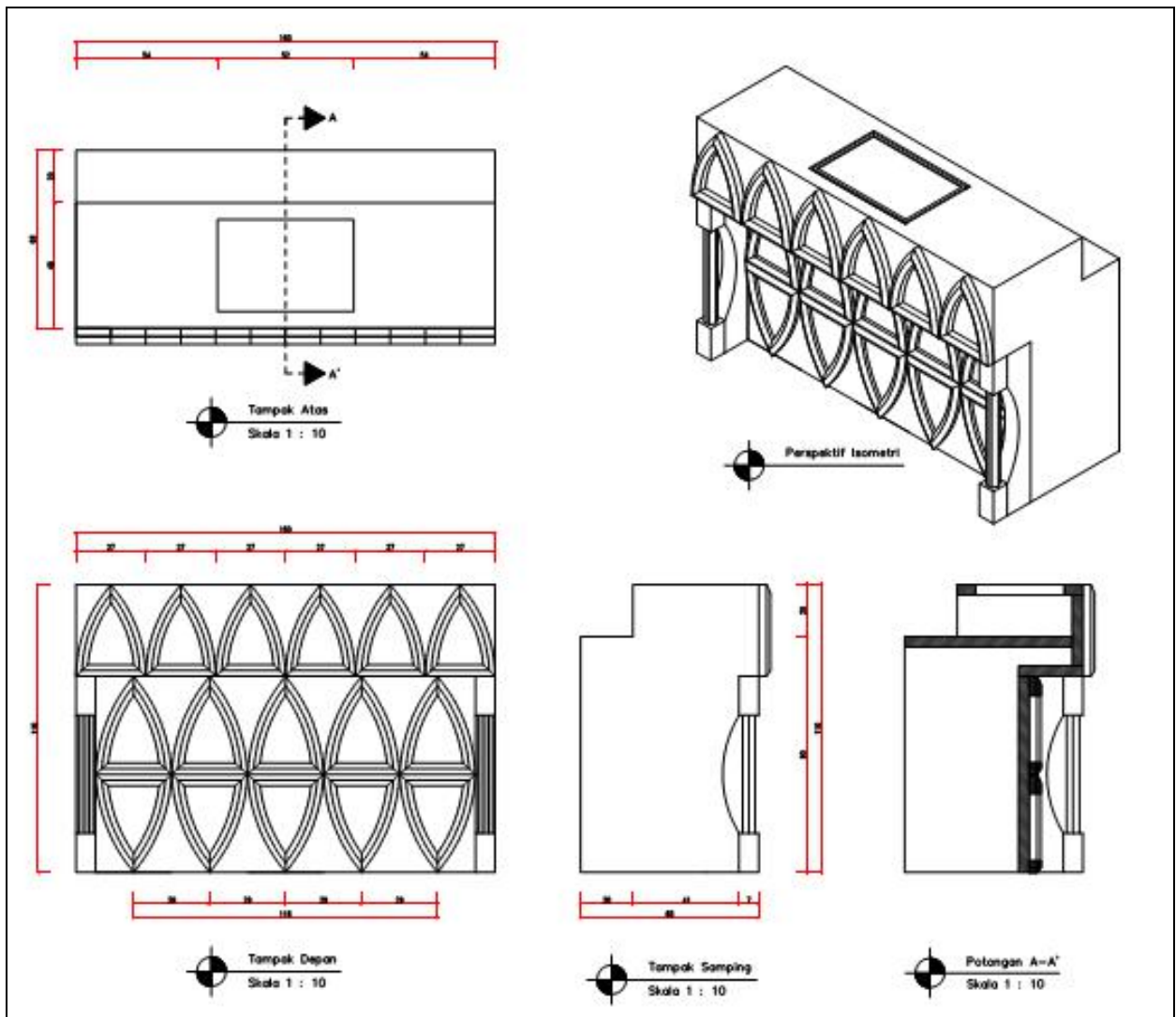
### 5.2.3. Detail Furnitur & Elemen Estetis



Gambar 5.2.4. Detail furnitur 1 (Kursi Staf *Ticketing*) – Ruang Terpilih 1 (Area *Ticketing*)

Sumber : Data pribadi penulis

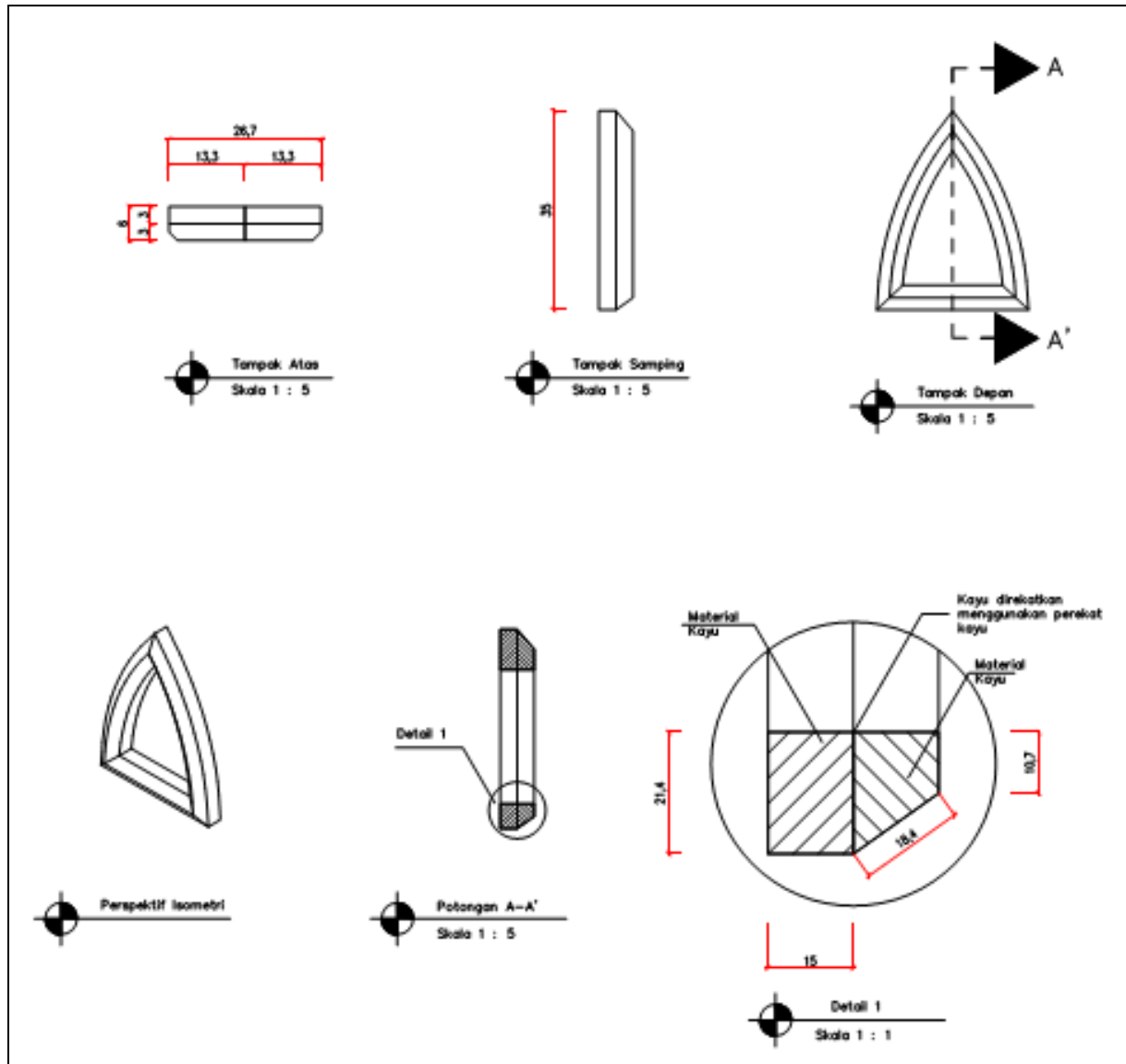
Gambar 5.2.4. merupakan gambar detail furnitur kursi staf *ticketing* dari ruang terpilih 1, yaitu area *ticketing*.



Gambar 5.2.5. Detail furnitur 2 (Meja *ticketing*) – Ruang Terpilih 1 (Area *Ticketing*)

Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.2.5. merupakan gambar detail furnitur meja *ticketing* dari ruang terpilih 1, yaitu area *ticketing*.



Gambar 5.2.6. Detail elemen estetis (Ornamen meja *counter ticketing*) – Ruang  
Terpilih 1 (Area *Ticketing*)

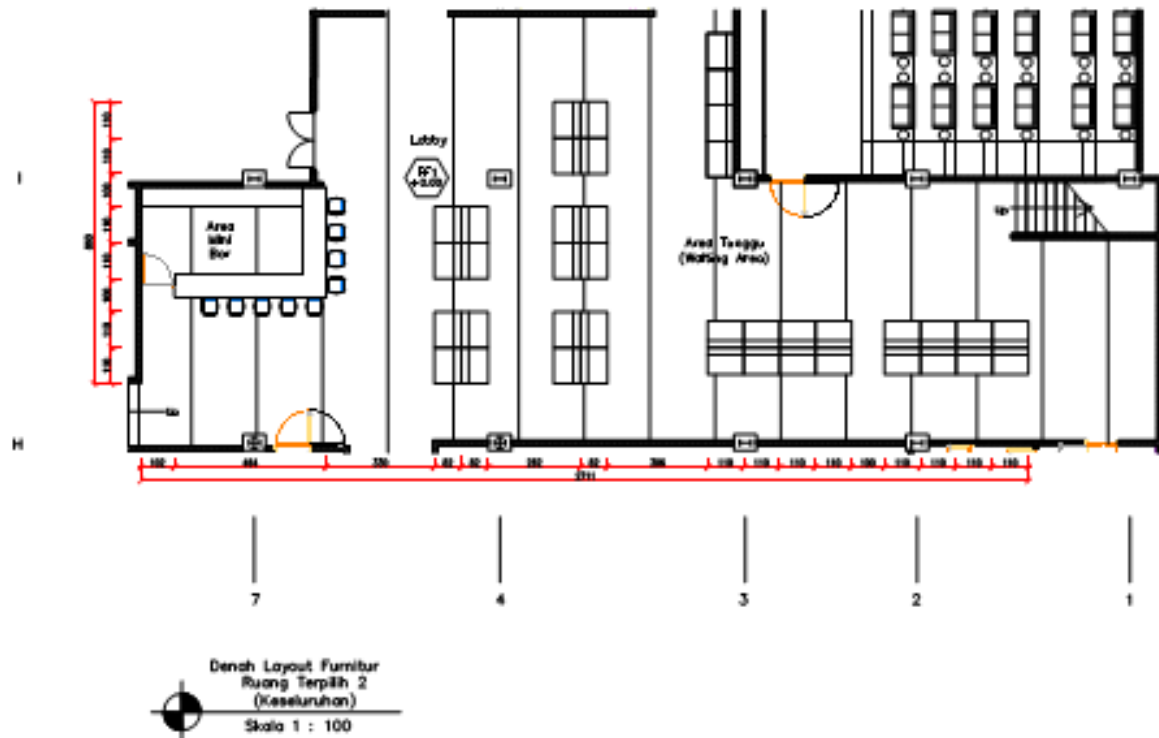
Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.2.6. merupakan gambar detail elemen estetis, yaitu ornamen pada meja *counter ticketing* dari ruang terpilih 1.



### 5.3. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

#### 5.3.1. Layout Furnitur



Gambar 5.3.1. Denah *Layout* Furnitur – Ruang Terpilih 2 (Area *Lobby*)

Sumber : Data pribadi penulis

Ruang terpilih 2 merupakan area *lobby* dan area tunggu sinepleks Brylian Plaza Kendari. Pada area *lobby* ini, aktivitas pengguna adalah menunggu jadwal film yang akan ditonton. Di area *lobby* ini terdapat sebuah fasilitas umum bagi pengunjung dewasa, yaitu sebuah *mini-bar*. Setelah jadwal film yang akan ditonton mulai, pengunjung dapat langsung menuju ruang studio teaternya masing-masing.



### 5.3.2. Perspektif 3D



Gambar 5.3.2. Perspektif 3D (*View 1*) – Ruang Terpilih 2 (*Area Lobby*)

Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.3.2. merupakan gambar perspektif 3D (*view 1*) dari ruang terpilih 2, yaitu area *lobby* atau area tunggu bagi pengunjung sinepleks.





Gambar 5.3.3. Perspektif 3D (*View 2*) – Ruang Terpilih 2 (*Area Lobby*)

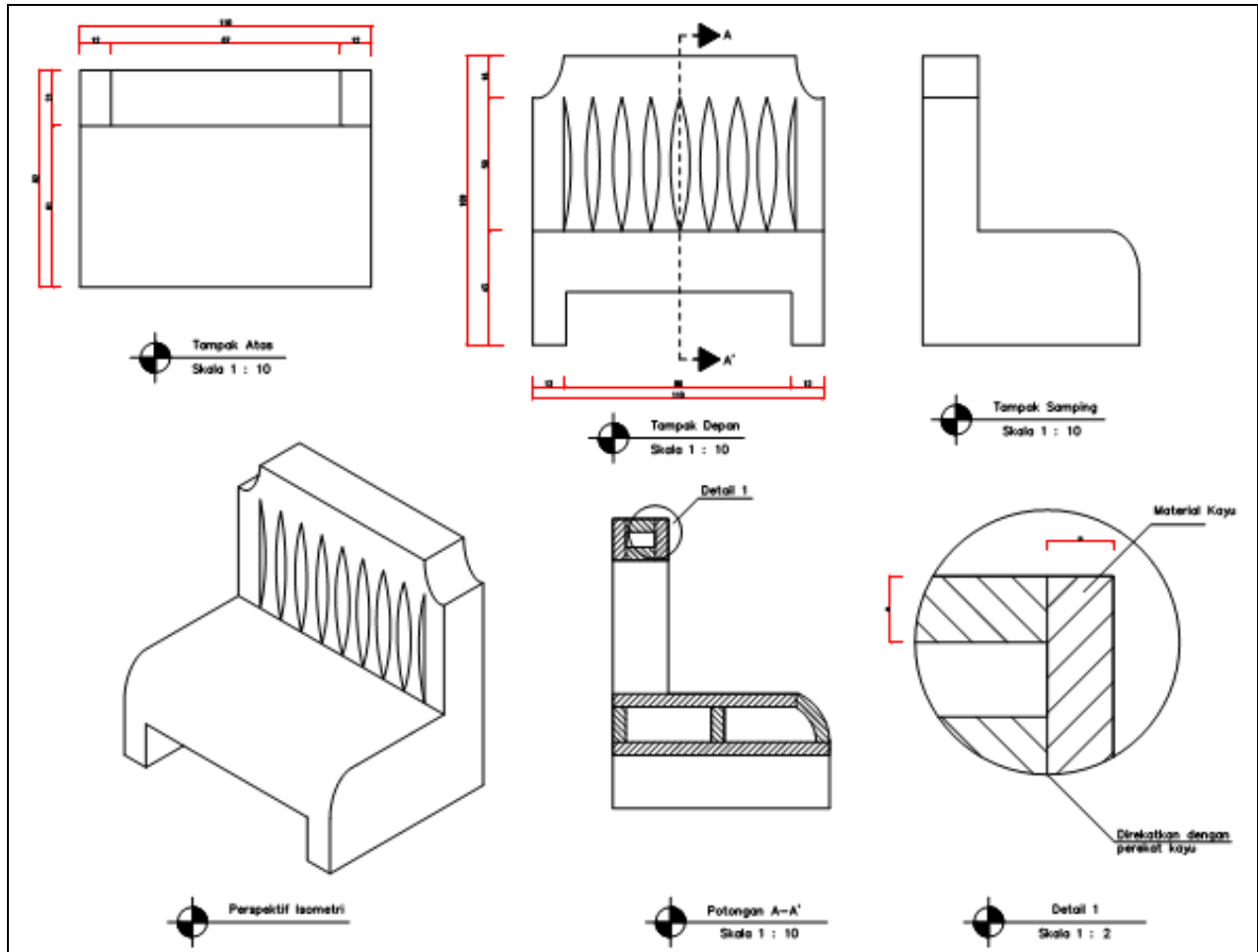
Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.3.3. merupakan gambar perspektif 3D (*view 2*) dari ruang terpilih 2, yaitu *area lobby* atau area tunggu bagi pengunjung sinepleks.





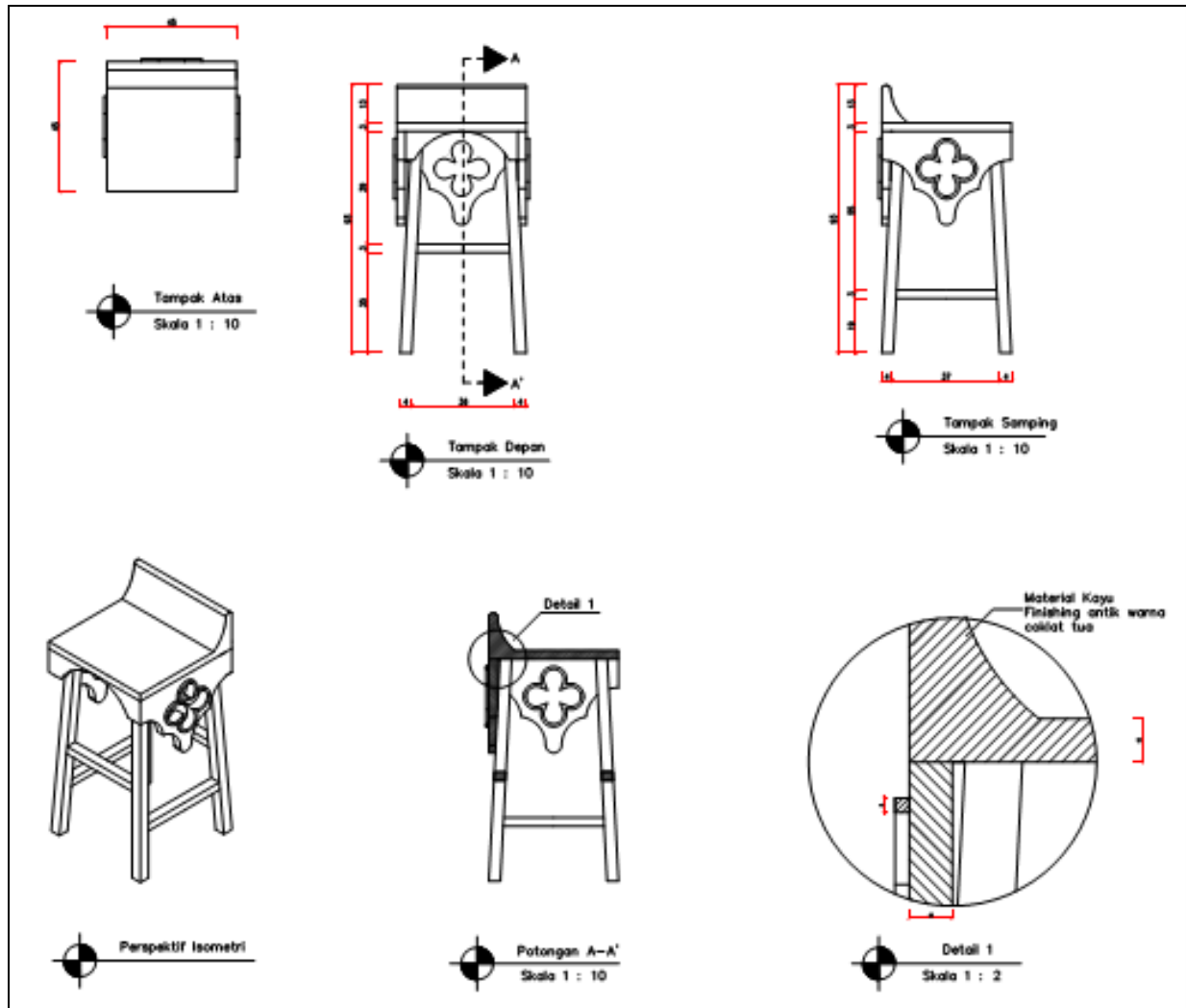
### 5.3.3. Detail Furnitur & Elemen Estetis



Gambar 5.3.4. Detail furnitur 1 (*Bench* kayu) – Ruang Terpilih 2 (Area *Lobby*)

Sumber : Data pribadi penulis

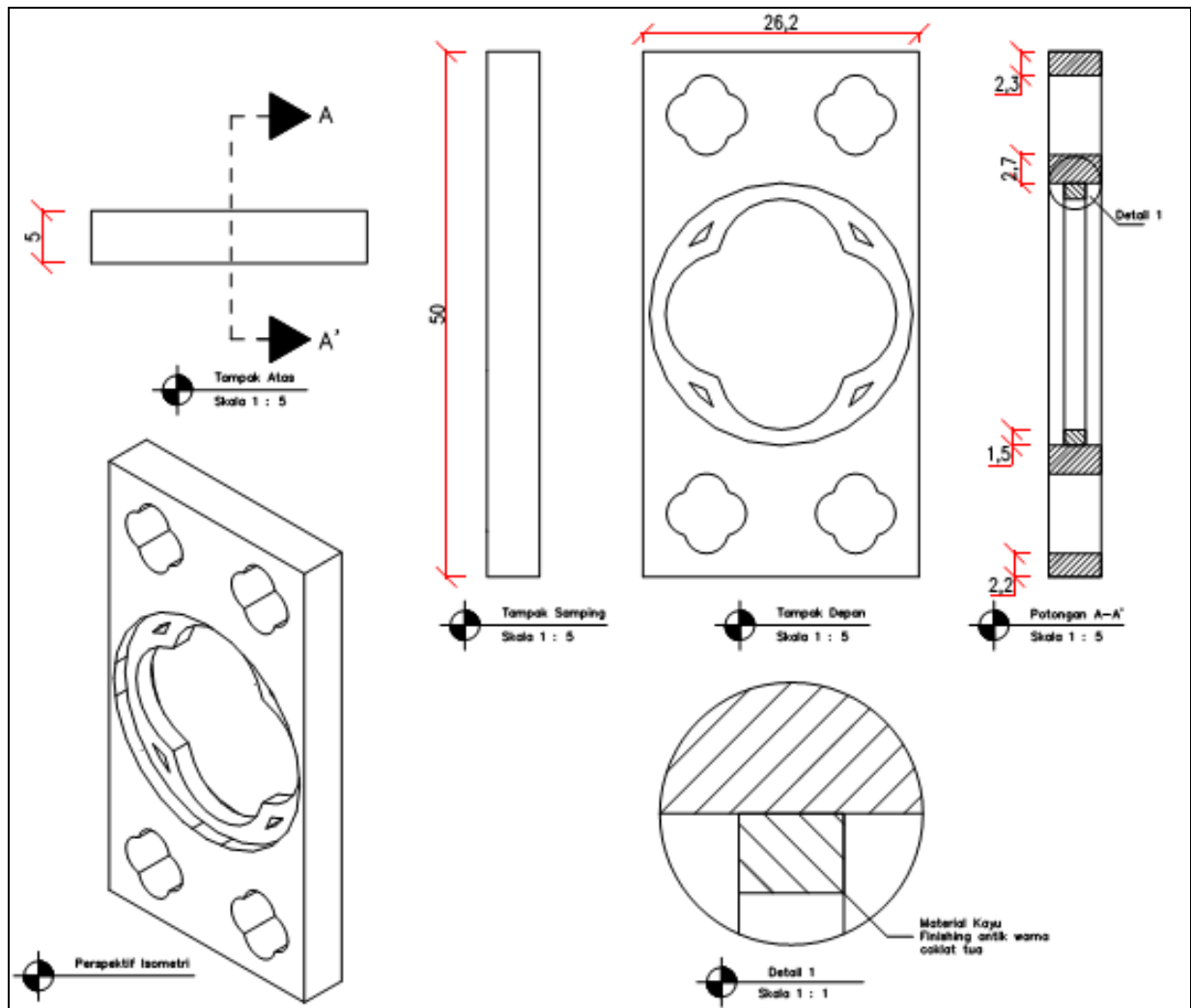
Gambar 5.3.4. merupakan gambar detail furnitur *bench* kayu dari ruang terpilih 2, yaitu area *lobby* atau area tunggu bagi pengunjung.



Gambar 5.3.5. Detail furnitur 2 (*Barstool*) – Ruang Terpilih 2 (*Area Lobby – Mini Bar*)

Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.3.5. merupakan gambar detail furnitur *barstool* dari ruang terpilih 2, yaitu *area lobby* pada bagian *mini bar* sinepleks.



Gambar 5.3.6. Detail elemen estetis (Ornamen estetis *mini bar*) – Ruang Terpilih  
2 (Area Lobby – Mini Bar)

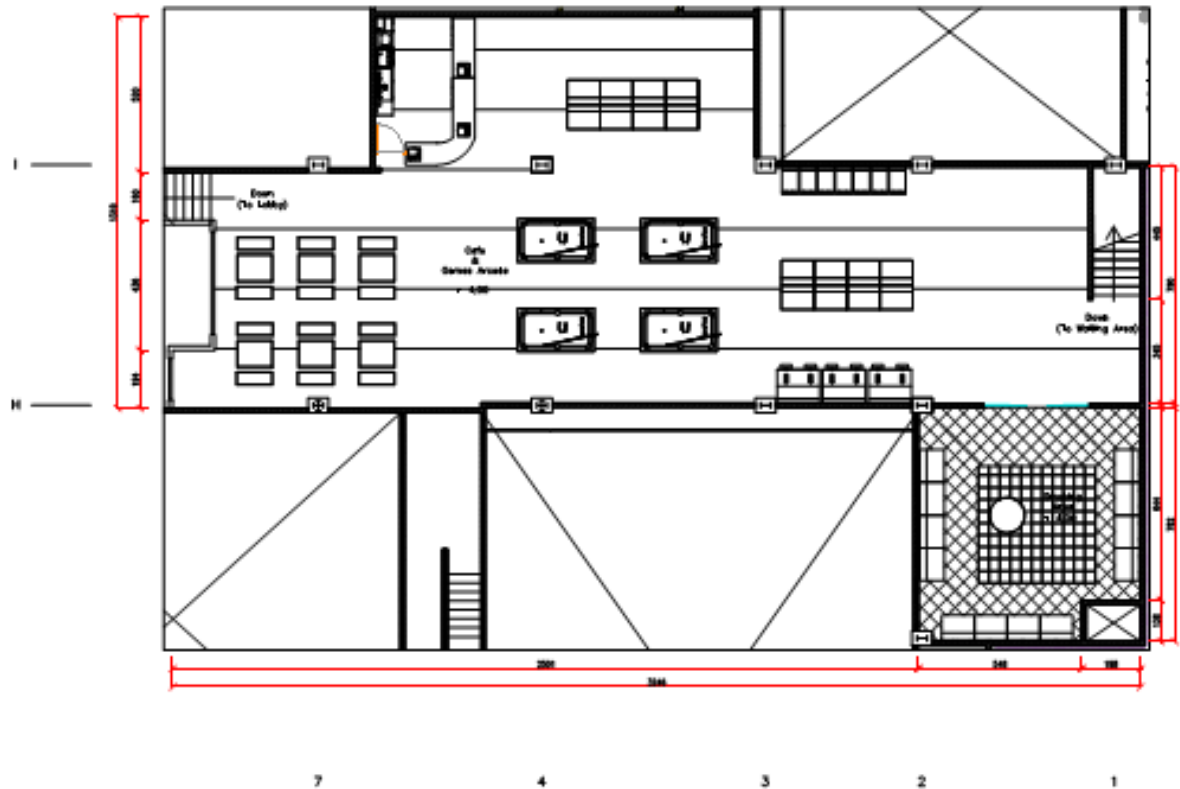
Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.3.6. merupakan gambar detail elemen estetis, yaitu ornamen estetis pada area *mini bar* dari ruang terpilih 2, yaitu area *lobby*. Ornamen estetis ini diaplikasikan pada bagian *ceiling* atau langit – langit area *mini bar*.



## 5.4. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3

### 5.4.1. Layout Furnitur



Gambar 5.4.1. Denah *Layout* Furnitur – Ruang Terpilih 3 (Area *Café & Games Arcade*)

Sumber : Data pribadi penulis

Ruang terpilih 3 merupakan area *café & games arcade* sinepleks Brylian Plaza Kendari. Area ini merupakan salah satu fasilitas umum yang diberikan kepada pengunjung yang ingin mengisi waktunya ketika menunggu jadwal film yang akan ditonton. Aktivitas pengunjung pada area ini adalah menikmati *food (snacks) & beverages* yang disediakan oleh sinepleks Brylian Plaza Kendari. Selain itu, pada area ini juga terdapat *games arcade*, dimana pengunjung dapat menikmati mesin permainan (*arcade games*) dan juga terdapat meja *Billiard*.



#### 5.4.2. Perspektif 3D



Gambar 5.4.2. Perspektif 3D (*View 1*) – Ruang Terpilih 3 (Area *Café & Games arcade*)

Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.4.2. merupakan gambar perspektif 3D (*view 1*) dari ruang terpilih 3, yaitu area *café & games arcade*, dimana pada area ini merupakan fasilitas umum yang dapat dinikmati oleh pengunjung sinepleks.



Gambar 5.4.3. Perspektif 3D (*View 2*) – Ruang Terpilih 3 (*Area Café & Games Arcade*)

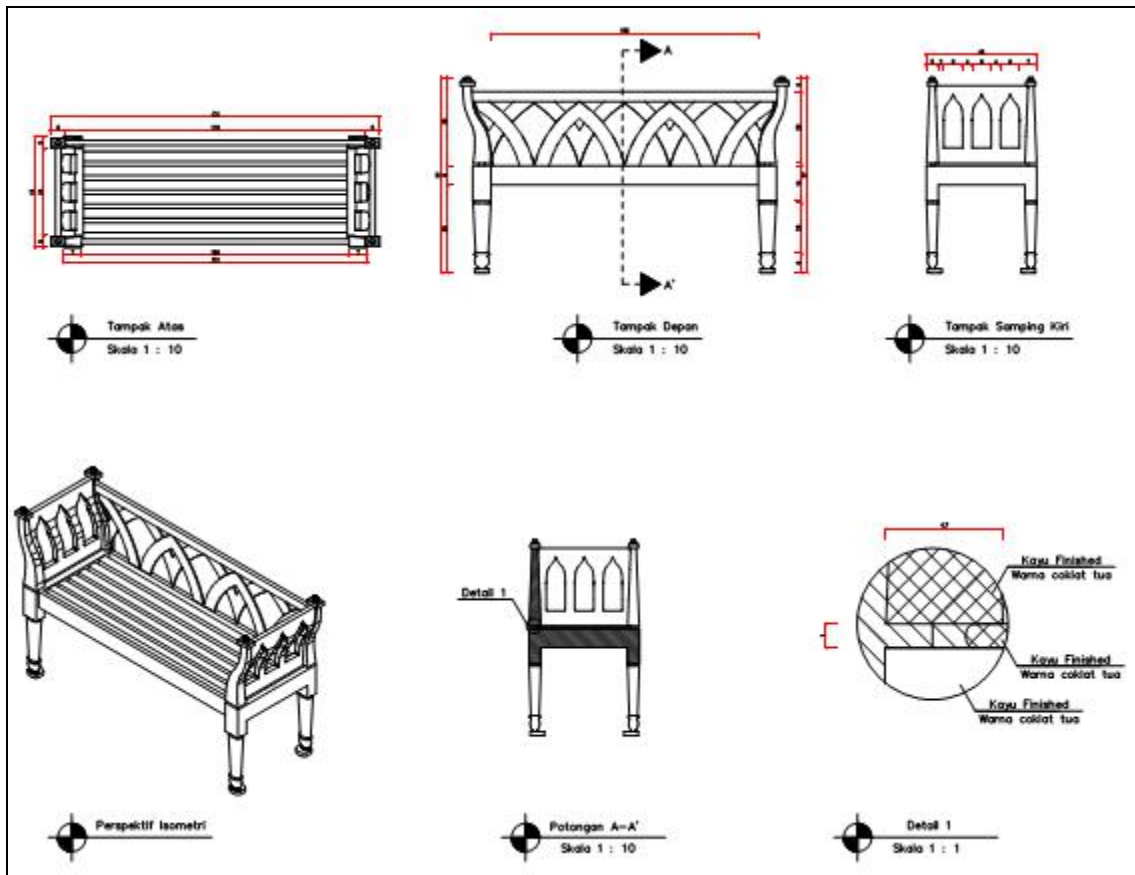
Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.4.3. merupakan gambar perspektif 3D (*view 1*) dari ruang terpilih 3, yaitu area *café & games arcade*, dimana pada area ini merupakan fasilitas umum yang dapat dinikmati oleh pengunjung sinepleks.



### 5.4.3. Detail Furnitur & Elemen Estetis

#### 5.4.3.1. Detail furnitur 1



Gambar 5.4.4. Detail Furnitur 1 (*Bench Café*) – Ruang Terpilih 3 (*Area Café & Games Arcade*)

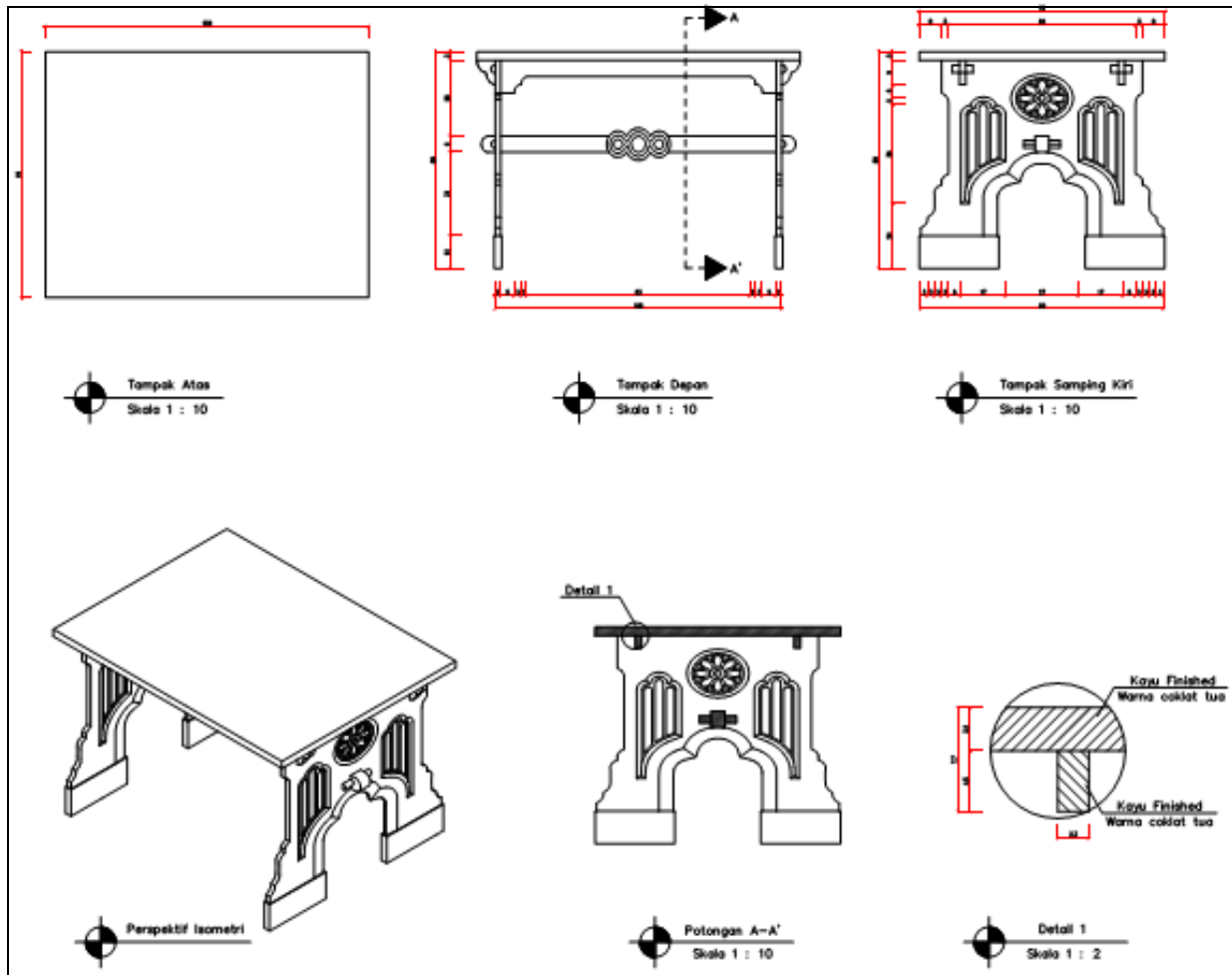
Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.4.4. merupakan gambar detail furnitur *bench cafe* dari ruang terpilih 3, yaitu *area café & games arcade*.





#### 5.4.3.2. Detail furnitur 2



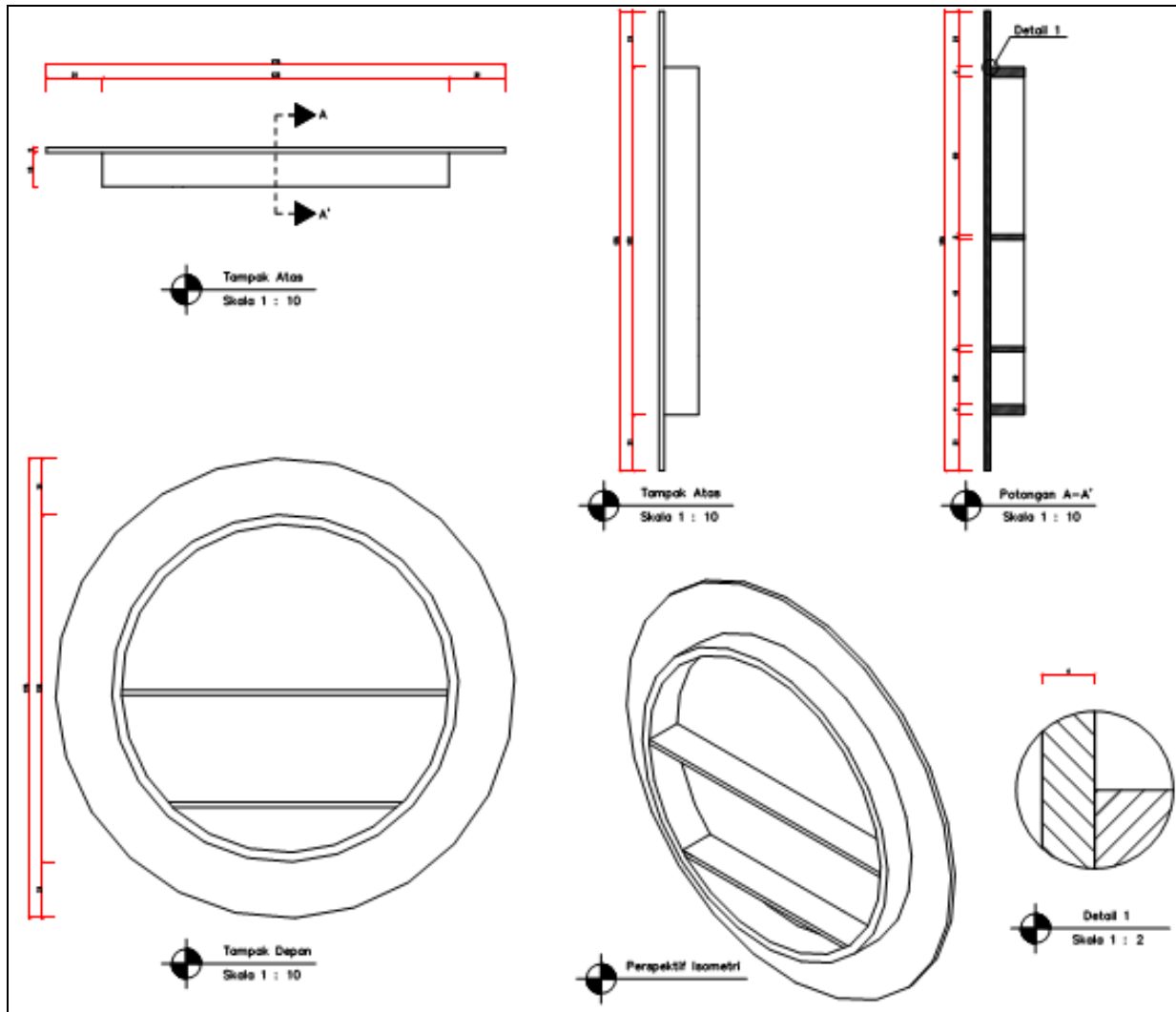
Gambar 5.4.5. Detail Furnitur 2 (*Table Café*) – Ruang Terpilih 3 (*Area Café & Games Arcade*)

Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.4.5. merupakan gambar detail furnitur *table cafe* dari ruang terpilih 3, yaitu *area café & games arcade*.



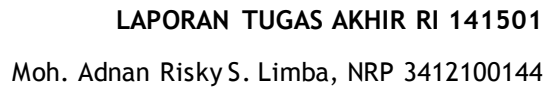
#### 5.4.3.3. Detail elemen estetis



Gambar 5.4.6. Detail Elemen Estetis (Wine Glass Cabinet) – Ruang Terpilih 3 (Area Café & Games Arcade)

Sumber : Data pribadi penulis

Gambar 5.4.6. merupakan gambar detail estetis *wine glass cabinet* dari ruang terpilih 3, yaitu area *café & games arcade*.



RENCANA ANGGARAN BIAYA INTERIOR				
Pekerjaan	:	Sinepleks Brylian Plaza		
Lokasi	:	Kendari		
Tahun Anggaran	:	2016		
NO.	URAIAN KEGIATAN			JUMLAH
A	PEKERJAAN PERSIAPAN			Rp 1,000,000
B	PEKERJAAN INTERIOR RUANG TICKETING SINEPLEKS BRYLIAN PLAZA			Rp 483,611,058
C	PEKERJAAN PEMBERSIHAN AKHIR			Rp 1,000,000
	REAL COST			Rp 485,611,058
	PPN 10%			Rp 48,561,106
	JUMLAH			Rp 534,172,163
	DIBULATKAN			Rp 534,172,000
Terbilang :				
LIMA RATUS TIGA PULUH EMPAT JUTA SERATUS TUJUH PULUH DUA RIBU				

109



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)									
Pekerjaan		: Sinepleks Brylian Plaza							
Lokasi		: Kendari							
Tahun Anggaran		: 2016							
No.		Uraian Jenis Pekerjaan			Perkiraan Kuantitas (Volume/Satuan)		Harga Satuan		Jumlah Harga Pekerjaan
a		b			c		d		e = c x d
A.		PEKERJAAN PERSIAPAN							
1		Administrasi dan Pelaporan			1	Ls	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000	
JUMLAH HARGA PEKERJAAN A.								Rp 1,000,000.00	
B.		PEKERJAAN INTERIOR RUANG TICKETING SINEPLEKS BRYLIAN PLAZA							
1		Meja Ticketing & Kursi Staff Ticketing							
		- Meja Ticketing			6	M3	Rp 3,500,000	Rp 21,000,000	
		- Kursi Staff Ticketing			2.5	M3	Rp 1,500,000	Rp 3,750,000	
2		Wallpaper Dinding (Wall Covering)			99	Roll	Rp 200,000	Rp 19,800,000	
3		Lis Lantai			76	M	Rp 10,000	Rp 760,000	
4		Lis Plafon Gypsum			76	M	Rp 20,000	Rp 1,520,000	
5		Ceiling							
		- Plafon Gypsum (Jayaboard uk. 120cm x 240cm)			75	Lbr	Rp 78,750	Rp 5,906,250	
		- Hollow 4/4 Zincromate			256	M	Rp 8,000	Rp 2,048,000	
		- Hollow 2/4 Zincromate			324	M	Rp 5,000	Rp 1,620,000	
6		Lantai							
		- Underlayer UL Grey			172	M2	Rp 50,000	Rp 8,600,000	
		- Karpet (Buana uk. 30m x 2m)			3	Roll	Rp 930,000	Rp 2,790,000	
7		Backdrop Kayu (Mahoni uk. 6cm x 15cm x 200cm)			75	Lbr	Rp 54,000	Rp 4,050,000	
8		Jendela Gothic							
		- Kaca Patri Kuningan			75	M2	Rp 3,500,000	Rp 262,500,000	
9		Railing Kayu (Mahoni uk. diameter 16-19 cm)			5	M3	Rp 600,000	Rp 3,000,000	
10		Elektronik							
		- TV 32"			4	Unit	Rp 3,499,000	Rp 13,996,000	
		- Lightbox Poster			5	Unit	Rp 990,000	Rp 4,950,000	
		- Desktop PC Set Ticketing			5	Unit	Rp 6,500,000	Rp 32,500,000	
		- Printer Ticket			5	Unit	Rp 3,939,600	Rp 19,698,000	

Rencana Anggaran Biaya



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



**LAPORAN TUGAS AKHIR RI 141501**  
**Moh. Adnan Risky S. Limba, NRP 3412100144**

<b>11</b>	<b>Mechanical &amp; Electrical</b>						
	- Ceiling Downlight LED 10W (Tanaka)		41	Unit	Rp 129,200	Rp 5,297,200	
	- Head Fire Sprinkler Pendant		19	Unit	Rp 18,000	Rp 342,000	
	- TOA Ceiling Speaker 60W		7	Unit	Rp 1,050,000	Rp 7,350,000	
	- Wall Lamp		5	Unit	Rp 414,000	Rp 2,070,000	
	- Ducting AC Sentral		48	M2	Rp 300,000	Rp 14,400,000	
<b>12</b>	<b>Instalasi ME</b>						
	- Downlight		41	Unit	Rp 64,400	Rp 2,640,400	
	- Wall Lamp		5	Unit	Rp 64,400	Rp 322,000	
	- Ducting AC Sentral		48	M2	Rp 60,000	Rp 2,880,000	
	- TOA Ceiling Speaker		7	Unit	Rp 75,000	Rp 525,000	
	- Head Fire Sprinkler		19	Unit	Rp 65,000	Rp 1,235,000	
<b>13</b>	<b>Bahan Bangunan</b>						
	- Batu Merah	34,650	Bh	Rp 700	Rp 24,255,000		
	- Semen	96	Zak	Rp 71,400	Rp 6,840,120		
	- Pasir	22	M3	Rp 178,500	Rp 3,976,088		
<b>14</b>	<b>Signage</b>						
	- Bahan	5,000	CM2	Rp 400	Rp 2,000,000		
	- Laser Cutting	180	Menit	Rp 5,500	Rp 990,000		
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN D.</b>						<b>Rp 483,611,058</b>	
<b>C.</b>	<b>PEKERJAAN PEMBERSIHAN AKHIR</b>						
1	Pembersihan Lokasi dari Sisa-sisa Pekerjaan	1	Ls	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000		
<b>JUMLAH HARGA PEKERJAAN C.</b>						<b>Rp 1,000,000.00</b>	

Rencana Anggaran Biaya





(Halaman ini sengaja dikosongkan)

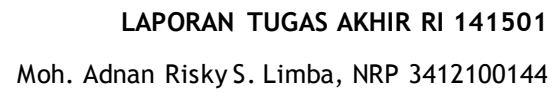


RENCANA ANGGARAN BIAYA FURNITUR BAR STOOL									
Pekerjaan		: Sinepleks Brylian Plaza - Furnitur Bar Stool							
Lokasi		: Surabaya							
Tahun Anggaran		: 2016							
NO.		URAIAN JENIS PEKERJAAN			Perkiraan Kuantitas		Harga Satuan		Jumlah Harga Pekerjaan
a		b			c		d		e = c x d
A		PEKERJAAN FURNITUR							
1		Lem Putih / Kuning			0.10	kg	Rp	25,000	Rp 2,500
2		Paku Tembak			0.1	dos	Rp	26,000	Rp 2,600
3		Papan Kayu Pinus uk. 4cm x 20cm x 200cm			1.00	lbr	Rp	40,000	Rp 40,000
4		Triplek 18mm			1.00	lbr	Rp	212,000	Rp 212,000
5		Triplek 3mm			1.00	lbr	Rp	52,000.00	Rp 52,000
6		Cat Mowilex			1	kg	Rp	67,000	Rp 67,000
7		Jasa Pembuatan Furnitur			1.00	unit	Rp	200,000	Rp 200,000
		JUMLAH HARGA PEKERJAAN A							Rp 576,100

Rencana Anggaran Biaya Furnitur - Barstool

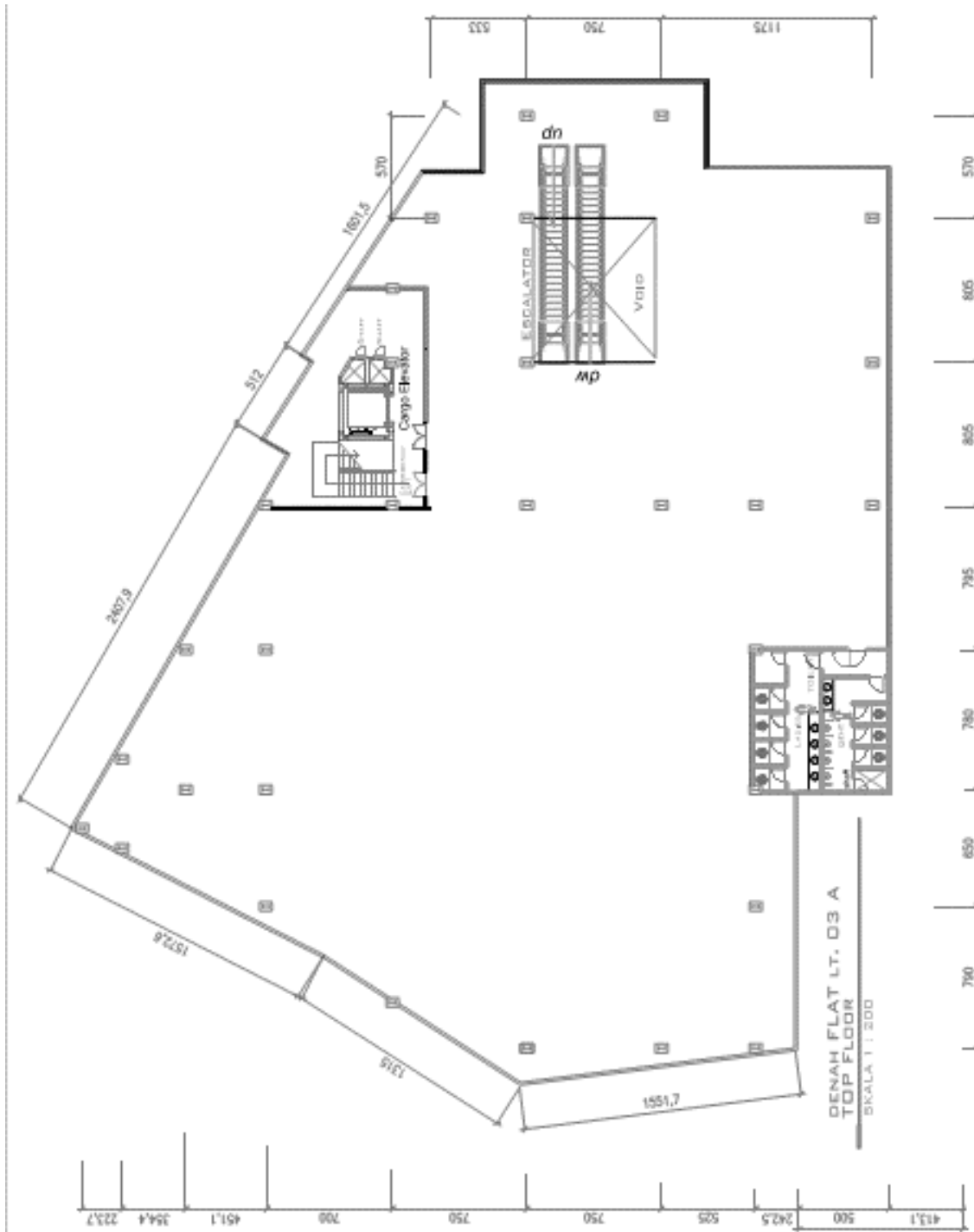


(Halaman ini sengaja dikosongkan)





(Halaman ini sengaja dikosongkan)

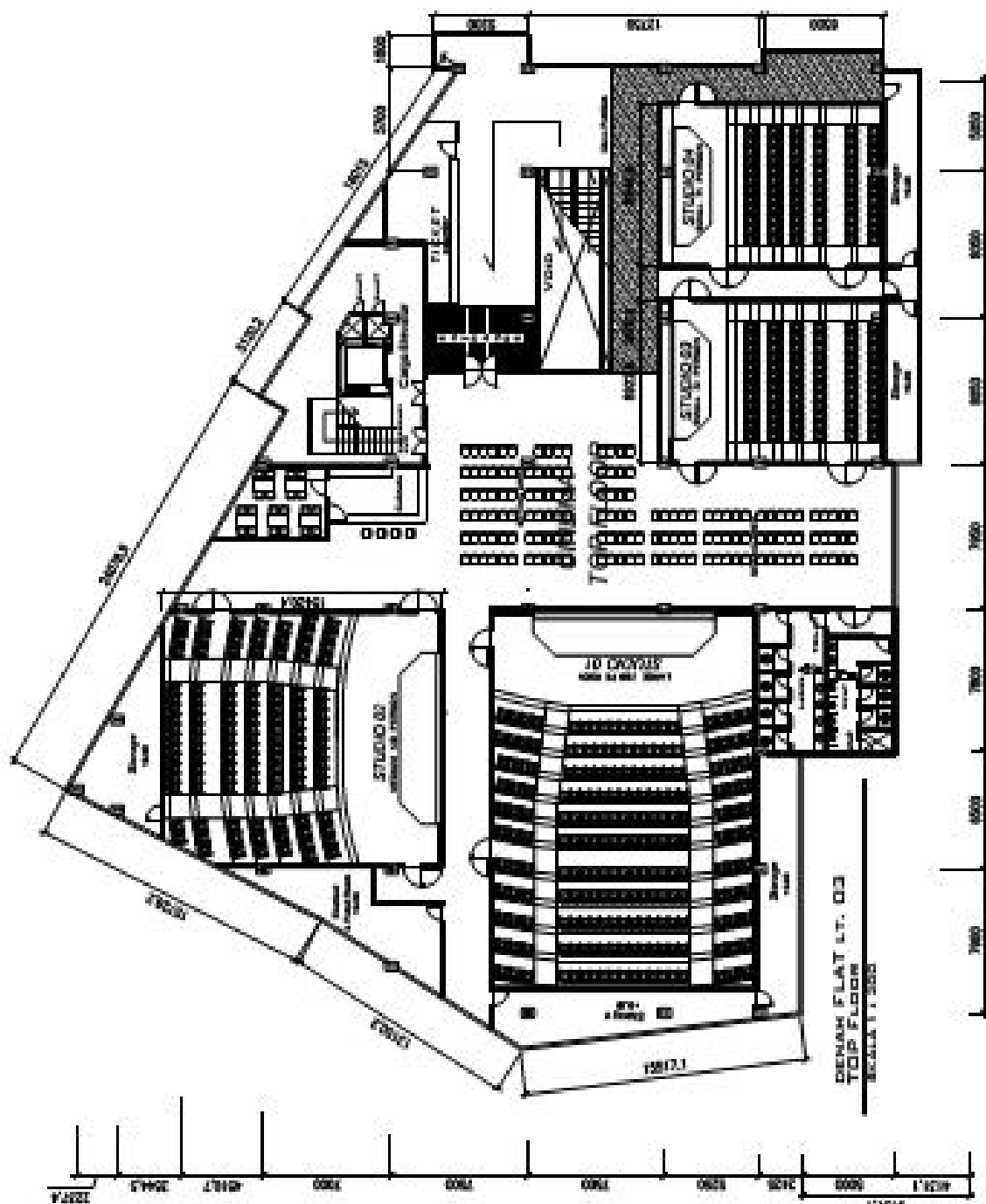


Denah Eksisting Brylian Plaza Kendari



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

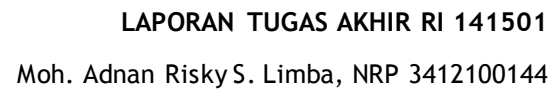




Denah Layout Furnitur Eksisting Brylian Plaza Kendari

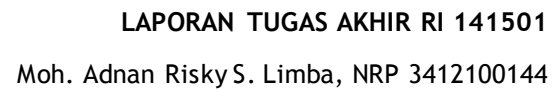


(Halaman ini sengaja dikosongkan)





(Halaman ini sengaja dikosongkan)





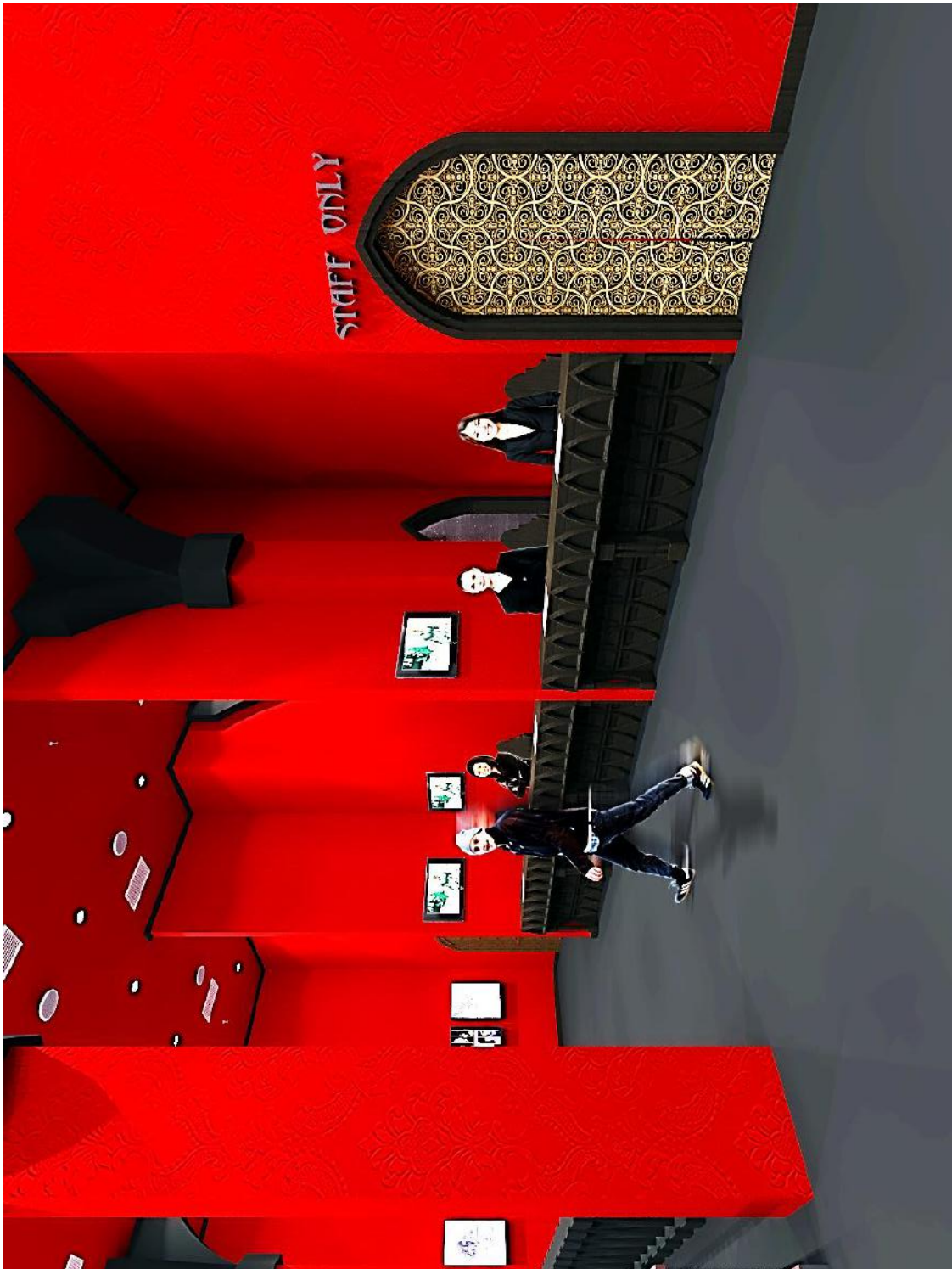
(Halaman ini sengaja dikosongkan)







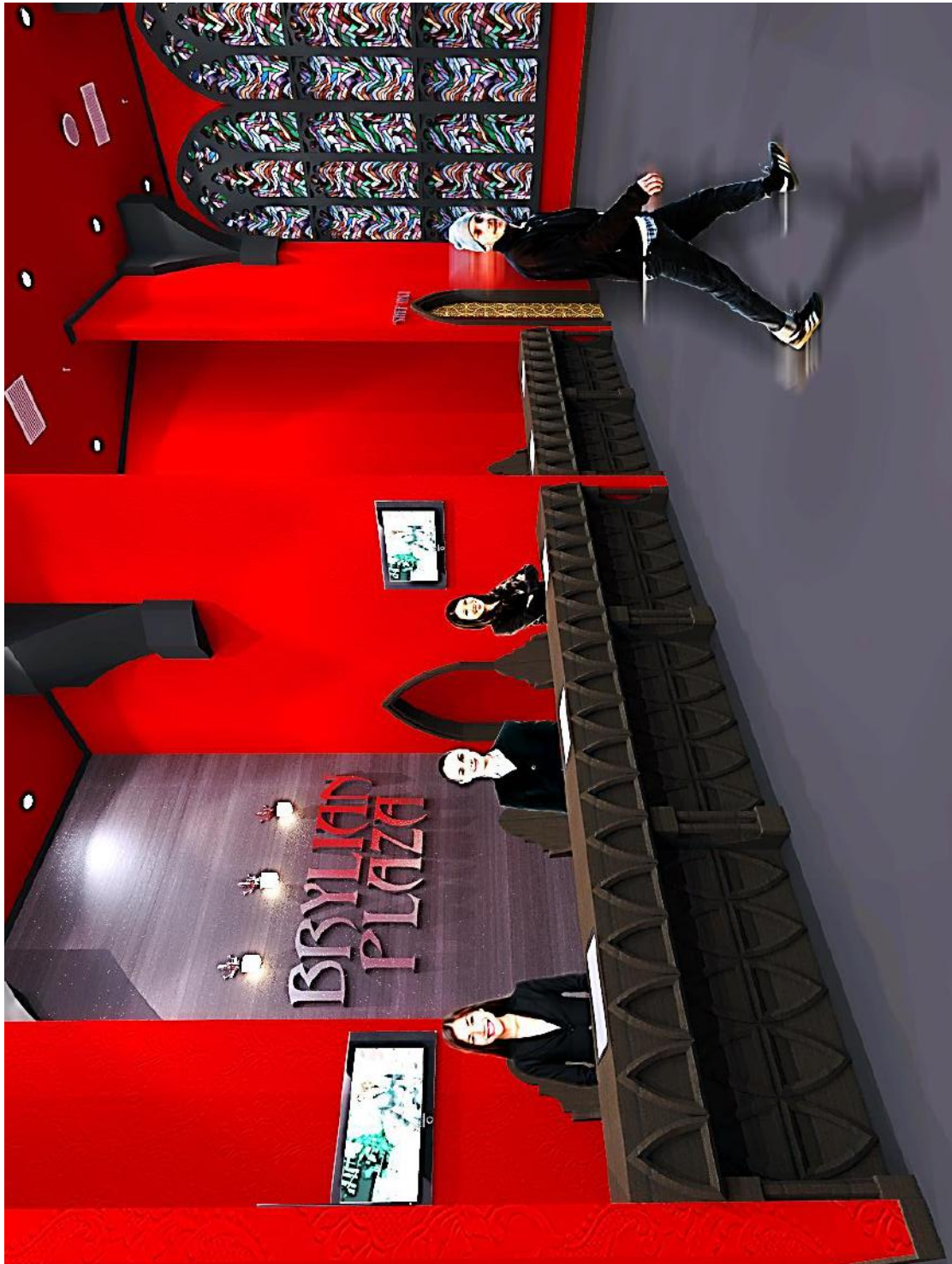
(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Perspektif 3D – View 1 (Ruang Terpilih 1)



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

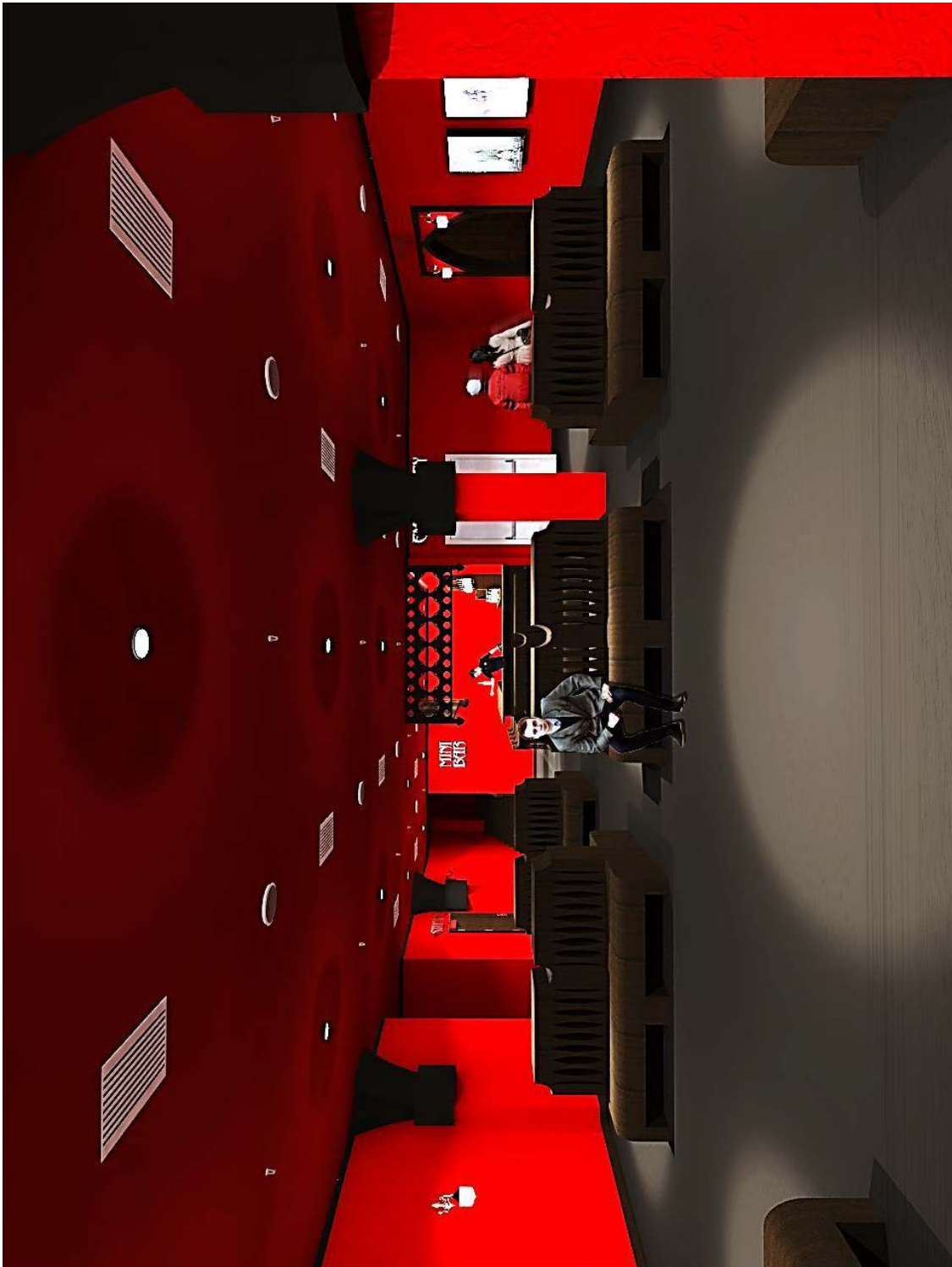


Perspektif 3D – View 2 (Ruang Terpilih 1)



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

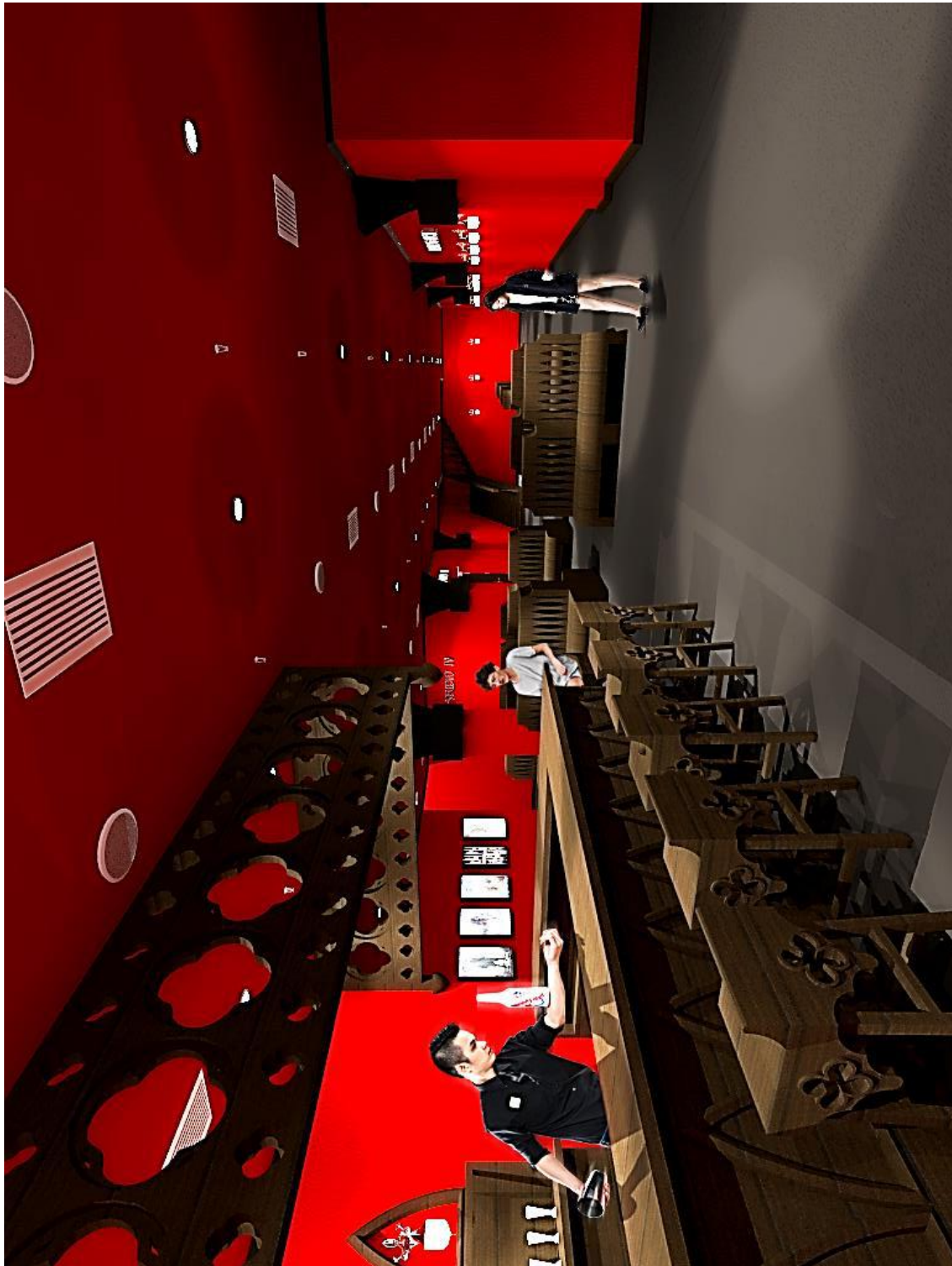




Perspektif 3D – View 1 (Ruang Terpilih 2)



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Perspektif 3D – View 2 (Ruang Terpilih 2)





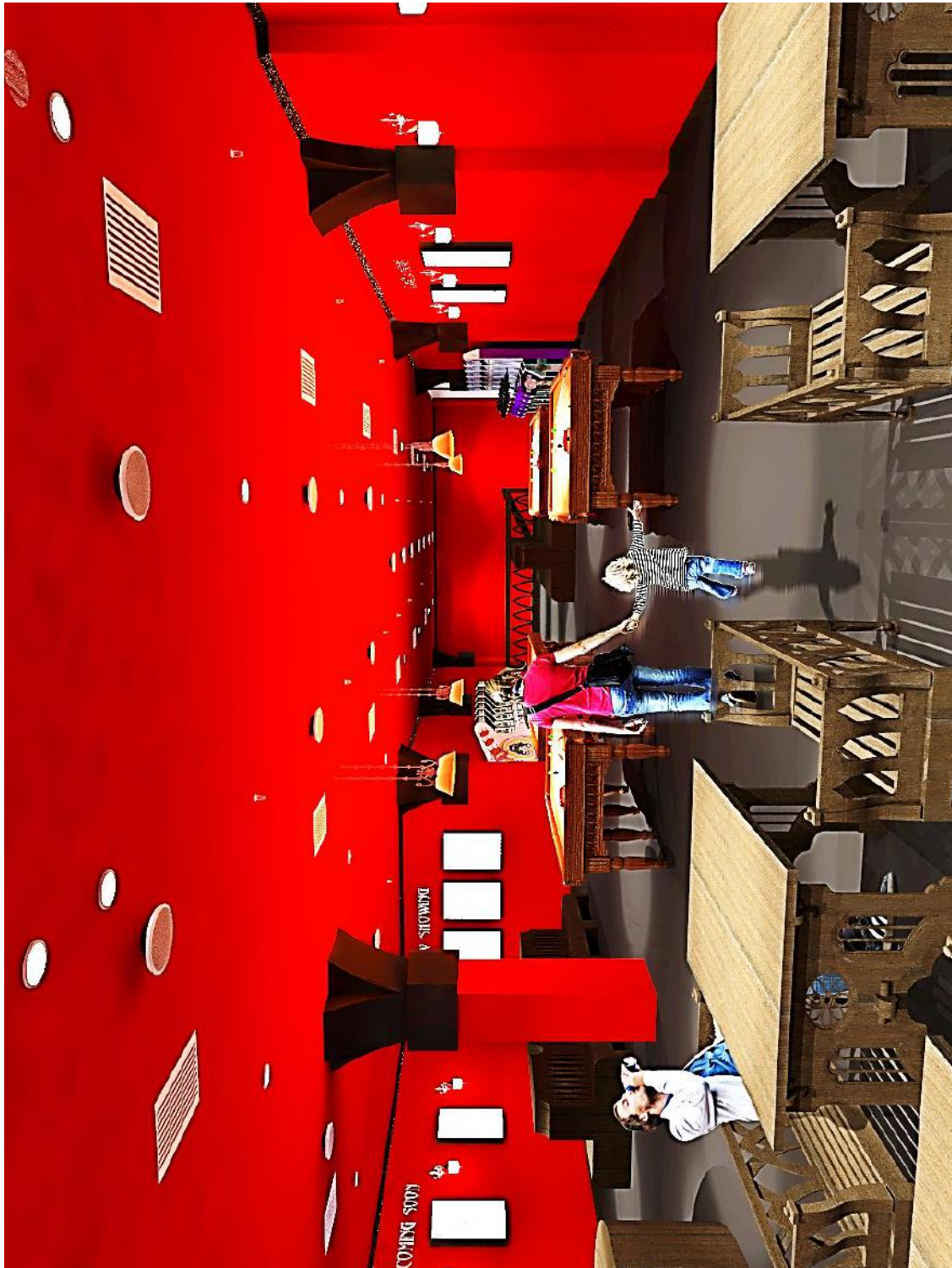
(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Perspektif 3D – View 1 (Ruang Terpilih 3)



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Perspektif 3D – View 2 (Ruang Terpilih 3)



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1. KESIMPULAN

Desain interior artinya menyelesaikan masalah yang dihadapi pada suatu interior ruang. Proses penyelesaian masalah tersebut dijelaskan dalam metodologi desain. Dalam menyelesaikan sebuah masalah interior, banyak proses yang dilalui, mulai dari mengumpulkan data hingga menghasilkan sebuah output final desain atau desain akhir. Untuk mendapatkan sebuah hasil akhir yang baik, diperlukan pengumpulan dan pengolahan data yang baik pula. Yang kemudian diterjemahkan kedalam proses merancang atau mendesain, guna menyelesaikan masalah – masalah pada interior tersebut.

Desain interior sinepleks Brylian Plaza Kendari berkonsep “*New Experience*” dengan langgam *Neo-Gothic* merupakan sebuah rancang desain sinepleks di kota Kendari dengan konsep memberikan pengalaman baru serta membawa suasana baru dalam menikmati sinepleks di kota Kendari, khususnya bagi masyarakat lokal yang belum pernah merasakan pengalaman baru dan suasana yang baru ketika mengunjungi sebuah sinepleks yang ada di kota Kendari. Hal ini disebabkan karena hanya ada satu sinepleks independen (Hollywood Square) di kota Kendari, sehingga dibutuhkan sebuah sinepleks yang dapat memberikan pengalaman dan suasana yang baru bagi masyarakat lokal kota Kendari.

Perancangan interior sinepleks Brylian Plaza Kendari yang menggunakan konsep “*New Experience*” dengan langgam “*Neo-Gothic*” tersebut mampu memberikan suasana yang baru serta pengalaman yang baru bagi masyarakat lokal kota Kendari. Hal ini disebabkan karena sinepleks dengan konsep “*New Experience*” dengan langgam “*Neo-Gothic*” tersebut belum pernah ada di kota Kendari. Selain itu, dengan menggunakan beberapa warna yang identik dengan ciri khas dari langgam “*Neo-Gothic*”



(yaitu merah dan hitam), dapat dipadukan dengan ciri khas *Corporate Identity* dari Brylian Plaza.

Tujuan utama dari sinepleks ini yaitu memberikan pengalaman yang baru bagi masyarakat lokal kota Kendari, maka pada perancangan sinepleks ini, fasilitas yang dapat dinikmati tidak hanya satu jenis studio bioskop, melainkan beberapa jenis studio bioskop yang berbeda dapat dinikmati, misalnya bioskop dengan konsep seperti *Velvet Class* (Blitzmegaplex), dan juga seperti bioskop *Cine dé Chef* (Seoul, Korea Selatan). Selain studio bioskop, fasilitas umum lainnya seperti *Mini-Bar*, *Café & Games Arcade* juga disediakan. Karena pada area sinepleks tersebut memiliki beberapa aktivitas yang berbeda antara ruang yang satu dan lainnya, maka *treatment* pada interior ruangan lebih diperhatikan. Yaitu dengan menggunakan sistem akustik yang baik pada ruangan – ruangan yang membutuhkan, sehingga tidak mengganggu aktivitas pada ruangan yang lainnya. Pada area *café* maupun area *lobby* juga menggunakan sistem akustik sehingga mampu mengurangi tingkat kebisingan yang dihasilkan oleh pengunjung.

## 6.2. SARAN

Adapun saran yang dapat penulis berikan, diantaranya adalah :

- Mengumpulkan dan mengolah data dengan baik dan benar, baik itu data primer, sekunder, maupun data tersier, karena dari data – data yang dikumpulkan tersebut digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam interior sehingga akan menciptakan sebuah hasil akhir atau desain akhir yang baik.
- Memperkaya referensi – referensi desain serta langgam desain akan membantu dalam menyelesaikan sebuah masalah pada interior.
- Mempelajari dan menguasai standar desain dalam menggambar sebuah gambar teknik, guna memudahkan komunikasi antara desainer dan klien.
- Mempelajari dan menguasai teknik gambar 3D, guna memberikan visualisasi desain yang lebih baik.





## DAFTAR PUSTAKA

- Iswara, Gede Angga. 2014. *Arsitektur Abad Pertengahan*. Bali.
- Panero, Julius. Zelnik, Martin. *Human Dimension & Interior Space*. New York: Watson-Guptill Publication.
- Wahyuningtyas, Ekine. 2013. *Sejarah Perkembangan Arsitektur Dunia – Mengenal Sejarah Arsitektur Eropa*. Surakarta: Arsitektur UNS.
- Westat, Inc. 1988. *Body Measurement (Anthropometry)*. Rockville: Westat Inc.
- Kobayashi, Shigenobu. 1987. *Book of Colors: Matching Colors, Combining Colors, Color Designing, Color Decorating*. Kodansha International
- Pulat, B.M. 1992. *Fundamentals of Industrial Ergonomics*. Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Mediastika, Christina E. 2005. *Akustika Bangunan - Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Latifah, Nur Laela. 2015. *Fisika Bangunan 2*. Cibubur – Jakarta
- URL : <http://diestylands.blogspot.co.id/2012/04/langgam-arsitektur.html>, diakses 18 Februari 2016.
- URL : [https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic\\_architecture](https://en.wikipedia.org/wiki/Gothic_architecture), diakses 18 Februari 2016.
- URL : [http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR.\\_PEND.\\_TEKNIK\\_ARSITEKTUR](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._TEKNIK_ARSITEKTUR), diakses 10 April 2016.
- URL : [https://www.cgvblitz.com/en/content/about\\_us](https://www.cgvblitz.com/en/content/about_us), diakses 21 Juli 2016.
- URL : <https://www.cgvblitz.com/en/content/features/VELVET>, diakses 21 Juli 2016.
- URL : [http://www.koreatimes.co.kr/www/news/art/2008/08/203\\_17914.html](http://www.koreatimes.co.kr/www/news/art/2008/08/203_17914.html), diakses 21 Juli 2016
- URL : [http://www.hancinema.net/korean-movie-news\\_9600.php](http://www.hancinema.net/korean-movie-news_9600.php), diakses 21 Juli 2016.
- URL : <http://www.cgv.co.kr/theaters/special/?regioncode=10>, diakses 21 Juli 2016.
- Tanudireja, Okky. Muhammad Solahuddin. *Ergonomi Ditinjau dari Anthropometri dalam Interior Restoran Pizza-Hut di Surabaya Timur*.
- Panero, Julius. *Dimensi Manusia & Ruang Interior..*
- Sejarah Arsitektur – Arsitektur Gothic*.
- Adiwena, Briantito. 2006. *Desain Interior Cinema 21 dengan Suasana Gothic*.
-





(Halaman ini sengaja dikosongkan)



## BIOGRAFI PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Moh. Adnan Risky dan biasa dipanggil Ricky ini dilahirkan di Kendari, 14 Mei 1994. Penulis merupakan anak ke-empat dari empat bersaudara. Penulis pernah menempuh pendidikan formal di TK Tunas Makarti pada tahun 1998 – 2000, dilanjutkan di SDN 12 Baruga Kuncup Pertiwi Kendari pada tahun 2000 – 2006, SMP Negeri 4 Kendari pada tahun 2006 – 2009, dan melanjutkan ke jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas pada SMA Negeri 4 Kendari pada 2009 – 2012. Pada tahun 2012, penulis berhasil diterima di Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, dengan NRP 3412100144. Penulis memiliki kegemaran menggambar sketsa 3D interior, mendengarkan musik hingga bermain *game*, dan tidak menutup kemungkinan sering mendapatkan

ide dari *game - game* yang dimainkan. Ketertarikan penulis pada bangunan – bangunan industrial dan bangunan – bangunan pada masa abad pertengahan. Ketertarikan tersebut membawa penulis mengangkat topik sinepleks sebagai tugas akhir desain interior dengan judul Desain Interior Sinepleks Brylian Kendari berkonsep *New Experience* dengan langgam *Neo – Gothic*.